
电子游戏与电脑游戏
科学时代
2001.10
2001
对战格斗
秋之阵!!
莎木
小说攻略
Shenmue II
ISSN 1005 250X
10
9 771005 250004

为了同一个目标

走到一起来

电子游戏与电脑游戏特征各地特约通讯员

要求

- ❶ 年龄不限
- ❷ 性别不限
- ❸ 对自己城市的游戏圈动向有较清楚的了解。
- ❹ 有一定的文字表达能力。
- ❺ 能够在第一时间内将所了解的情况反映给编辑部和读者。
- ❻ 能够及时和编辑部取得联络
- ❼ 有意为中国游戏事业努力奋斗的玩家

义务

❶ 每月对自己所在城市地区游戏圈的风吹草动及时了解，并以最快的速度反映给编辑部。

（如最近流行的游戏、当地有关的游戏新闻，城市中有关游戏的大事趣事等）

❷ 了解新出的游戏，游戏碟的实价、质量等，最好有评测报告。

❸ 了解新出的游戏硬件设备以及其实价、质量等，最好有评测报告。

❹ 调查游戏市场中最新最好的游戏周边，将价钱、质量、模样等反映给编辑部（有照片最好）

优厚待遇

- 编辑部备案，并在杂志中刊出本人的个人简介。
- 获得《电子游戏与电脑游戏》编辑部全年所出所有书籍以及赠刊。
- 获得编辑部的特约记者证，并可以免费参加编辑部组织的各项活动。
- 特别有价值的信息，编辑部将发给相应的奖励。
- 定期获得编辑部赠送的礼物（包括首办、画集等）。
- 每年年底根据读者的评选，依照信息的真实性、准确性、可读性的原则选出五名表现最佳的"精英特约通讯员"赠送当时流行掌机一台（或原版游戏软件一套）
- 表现出色的联络员将会被吸收为本刊的专职编辑。

截止到本期杂志为止，我们目前已经收到参与"联络员"的读者来信近5000封，电子邮件近6000封（还有不少没来得及回复）。在这里要感谢广大热心读者的积极参与，当然，还要向那些未收到回信的朋友致歉，如此大的来信量，我想大家还是可以体谅的。

目前我们已经从众多读者中选取了适量的"实习联络员"，试用期限为3个月（现以全部发出确认信），在试用期间我们会赠送最新的期刊。

当然，这并不说明"联络员"的招聘工作就此结束，我们随时欢迎所有有兴趣的朋友加入进来。

——DRAGON

个人简历

姓名________ 性别________ 职业________

年龄________ 游戏年龄________

所在________省________市（自治区/直辖市）

联系电话________ 邮政编码________

通讯地址________

Email________

OICQ 号码________

简短留言

TV GAME & PC GAME

通讯港

Email: tvgamepcgame@263.net 邮编 100085

地址：北京市清河邮局062信箱《电电》特约通讯员 收

卷首语 preface

屈指算来，来到编辑部也有多半年的时间了，这次却是我第一次写卷首语，一时之间有太多的话想说，竟然不知应该从何说起。就在我准备静下心来整理一下混乱的思绪时，JEDI 手机那该死的铃音——EVA 片头曲突然在耳边响起，一下子使我联想到《天鹰战士》那令人毛骨悚然的歌声，将我好不容易聚集起来的一点思路无情地敲得粉碎！既然思绪已乱，那不如就让我来谈谈这次的罪魁祸首——手机在编辑部中的情况吧。

历史与现状：究竟是谁买下了编辑部中第一部手机？因为年代悠久已无史可考，不过从现在众编辑所拿的手机中还是可以看出一点历史的影子。BLUE 拿的那台硕大的黑色摩托罗拉一看就知年代悠久，ET 至今仍然用着号称 6000 大洋买的不能自编铃音的诺基亚。编辑部中所使用的手机品牌就如同市场上一般混乱，相同型号的手机绝对不会超过两台，但是在这种混乱的情况中依然是有规律可寻。游戏部作为一个整体所使用的手机品牌也都是同一个：诺基亚。DRAGON：3210；ET：6110；laser：3310；Mars：8250；cloud&星辰：3330&8210（憧憬中）。除了工作之外，游戏部众位同仁会抓住一切机会向大家宣传和推销诺基亚品牌。在众人的不懈努力之下，JEDI 和 BLUE 先后换用了 3310 和 6210，目前这种影响还在不断扩大中。但是这种扩张遇到了两个强有力的阻碍，三星的死忠 CARL 和摩托罗拉的拥趸 angel。每当我们就要成功地说服某人时他们总会突然乱入搅乱整个好局，但是我们深信群众工作要从基层做起的真理，总有一天他们会被我们同化的（前提是我们还没有另结新欢）。革命尚未成功，同志仍需努力！

铃音的战斗：自从编辑部成立以来就充斥着大大小小从不间断的战争，手机铃音的战斗虽然只是一场小规模的局部冲突，但是其激烈程度却绝不亚于吃饭时惊天地泣鬼神的恶狼传说。编辑部中有泾渭分明的两大帮派：游戏部和动漫部，其手机铃音也分为两派，游戏歌曲和动漫歌曲，理论上说两家应该是井水不犯河水，但事实上那些人气极高的游戏或动漫作品却往往脚踏两只船，这些音乐也就成了兵家必争之地。在 Mars 小姐到来之前，双方实力可以说是势均力敌，因为两边都没有识谱的达人，因此铃音的变换只有依靠网上下载和从书上翻看，能否占到领先优势全看手快与否。但是现在游戏部却以压倒性优势领先，因为 Mars 姐姐是个识谱的超级达人！不论什么歌曲，只要听过一遍就能立刻在手机上编出相应的铃音，真可谓神乎奇技。每当 JEDI 等人在游戏部众人面前掏出手机播放刚刚下载的音乐以作挑衅时，都会被我等浩如沧海般品种繁多的铃音当场憋死，爽哉，快哉！另：Mars 常常以此为由剥削众小编的钱财、光碟等贵重物品，此乃后话按下不表。

不老的传说：一．不怕摔的摩托罗拉：BLUE 大神之前使用的是一款黑色的摩托罗拉手机，具说已经有好些年头了。从我刚到编辑部起，BLUE 就一直拿着他的手机不余遗力地为摩托罗拉做着义务宣传，他最常挂在嘴边的一句话就是："摩托罗拉就是好，怎么摔都不坏！"据知情人透露，他曾不止一次在众人面前表演过手机自由落体的绝技。有一天在我们的强烈要求下，BLUE 再次表演了他的绝技，引得众人一片喝彩，接着他还立刻打了个电话以作证明……当晚有人看见 BLUE 抱着手机坐在墙角默默流泪，第二天，BLUE 借钱买了一款诺基亚 6210，现正全力推销中："诺基亚就是好……"

二．可以机洗的 3310：laser 使用的是一款蓝色诺基亚 3310，laser 爱机如命，每天都要细细擦拭之后方肯入睡。某早晨，众人前来上班，看见 laser 站在编辑部正中间神志不清地喃喃自语："小强（注：此乃 laser 对手机的爱称），你死得好惨，没想到居然白发人送黑发人！"众人大惊，急忙上前询问缘由，原来是昨天洗衣服时，laser 不慎将手机和衣物一同扔进了"小小神童"中，经历了机洗、漂洗和甩干等若干步骤之后终于壮烈牺牲了。正当众人劝 laser 节哀顺变时，DRAGON 给 laser 的手机换上了一块新电池，奇迹发生了，3310 居然起死回生，而且使用至今没有任何问题，laser 从此逢人便要给他讲述 3310 的传奇故事……

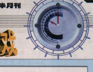
——星辰

科学时代 2001.10 期
(总第 86 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 冠文 肖滏龙
陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良 郑桐 许海龙
美术编辑 陈振宇
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24－165
出版日期 2001 年 10 月 15 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证 琼工商广字 04 号
电子邮件信箱 tvgamepcgame@263.net
总编辑室 0898－65349204
社址 海南省海口市海府一横路科技咨询楼 4 层
邮政编码 570203
广告发行部 0351－7066387
0898－66745593
读者热线 010－64908492－11
010－64908493－11
邮购地址 北京清河邮局 062 信箱
邮编 100085
定价 8.00

科学时代 半月刊 2001.10 电子游戏与电脑游戏



卷首特辑

业界新闻

新游戏介绍

超攻略道场

纵横四海

编读往来

WWW.NEWTYPE.COM.CN

鸣谢:北京网易公司



对战格斗秋之阵

筑造时代的名作之血

做为3D格斗游戏的开拓者，在全世界掀起极大的热潮。现在本作跨越了世纪而重新复苏！虽然以回归原点为目标，但是新时代的“VF”却确立了完全新颖的格斗游戏主题。“4”中也还存在着众多的新要素，其中包括为联接各个街机厅而特别安装的“VF. NET”系统。在游戏方面，少林拳与综合格斗技的加入让游戏更加全面，玩家能够更自如的选择人物。

VIRTUA FIGHTER4 SEGA－AM2	
PS2	ARC
■发售日未定	■发售中
■价格未定	■NAOMI 2
	■VF. NET对应

用30秒便可了解的“VR4”

- 按键操作变化为P＋K＋G这三个按键
- 恢复了溜技和受身等原有的系统
- 在街机上可以用卡片记录自己的战绩
- 取消了让游戏者难以捉摸的地形变化设定

2D对战格斗的祭典再开！

CAPCOM人物和SNK人物激突的梦之祭典今年也会被粉饰得豪华绚烂！在这次的“2”中聚集了两大厂商至今培育出的对战格斗游戏的精华，而且其中又加追了多姿多彩的新系统。因为登场人物超过了40人，所以可以说该作已经成长为了过去所不曾有过的令人惊异的权威作品之一。这部作品看起来具有相当大的游戏价值，2D格斗的FANS不要错过呀！

CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 CAPCOM	
PS2	ARC
■9月13日发售	■发售中
■6800日元	■NAOMI

用30秒便可了解的“CAPCOM VS. SNK2”

- CAPCOM和SNK的人物达到了40人以上
- 可以从6个种类中选择你想使用的战斗系统
- 角色战斗能力可由玩家自己来决定
- 可以自己来选择能够使用的人物的数量

经常领导时代的杰作！

“铁拳”系列从PS黎明期开始就得到了众多FANS的强力支持，而且该系列现在已经成长为了3D对战格斗游戏的当家作品。其最新作在这个夏天先于PS2在街机上登场！在最新作“铁拳4”中，操作系统将返回到沿袭了系统最初几部作品的4按键操作，而且其中还导入了“地形效果”这种新要素。所以玩家能够在最新作中享受到更加深奥的战斗。过去从未有过的迫力将揭开新时代的铁拳之幕！

铁拳4　NAMCO	
PS2	ARC
■发售日未定	■发售中
■价格未定	■SYSTEM246

用30秒便可了解的“铁拳4”

- “铁拳3”2年之后的舞台
- 从前作的5键操作变更为4键操作
- 墙壁和高低差等场地有所变化
- PS2互换基板“SYSTEM246”让画面更加美丽

P4－P16
VR战士4
全人物技表

拉页附送
CAPCOM VS. SNK 2
正选人物必杀技

P19－P27
铁拳4
已公开人物全出招



全角色最强解说 变幻自在的少林拳

LEI – FEI 雷飞

格斗流派：少林拳　血型：B　兴趣：读经　体重：63kg
国籍：中国　职业：僧侣　身高：175cm　BWH：98/85/83

"天下武术出少林"。作为在少林寺修行的雷飞自然精通各种少林拳法。对战中，各种架式的转换是获得胜利的关键。

技名	指令	条件（敌）	备考
冲击	P		
冲击	→P		
连拳 Q	PP		独立式中
连拳蹬掌	PPP		败式中
连拳蹬掌	PPP		败式中
伏扫掌	↓P		
蝴蝶壁	↓↘→P		
衡捶	→P		
连击衡捶	→PP		独立式中
连击双掌破	→PPP		败式中
连击双掌撞肘	→PPPP		
登天掌	↓→P		
蹬掌	→→P		
勇身拳击	←P		
罗拳击	←PP		
双翼击	←→P		
乌龙盘打	←↘P		败式中
斜天掌	↘↘P		
斜天连掌	↘↘PP		
摆旋脚	K		败式中
斧刃脚	↓K		
里合腿	→K		跨虎式中
蹬脚	→→K		独立式中
斜前转身摆脚	↑K		
转身裹旋脚	↑KK		
转身扫腿	↑K↓K		败式中
转身旋风腿	↑K→K		
分脚	↘K		
金鸡独立	P+K		
金钢壁拳	P+KP		
金刚连震崩打	P+KPP		
双掌	↓P+K		
背身肘击	↓P+KP		跨虎式中
鹤首撞击	→P+K		
鹤首撞连击	→P+KP		
坐盘劈掌	→→P+K		
弓步双风拳	←→P+K		
插捶击	↙P+K		
窝肚拳	↘P+K		
背折靠	↘P+KP		
窝肚拳	↗P+K		
背折靠	↗P+KP		
二起分脚	↗K		
侧踹脚	K+G		独立式中
前扫腿	↓K+G		
半旋风	→K+G		
旋风脚	→→K+G		
翔飞脚	←K+G		
翔飞连脚	←K+GK		独立式中
双翔飞后扫腿	←K+GK↓K		
腾空转身脚	↑K+G		
地旋跳脚	↘K+G		
地旋跳脚 2	↘K+GK		
伏身扫脚	↘↘K+G		
倒身腿	↘↘K+GK		DOWN 中
倒身跳弓脚	↘↘K+GKK		
倒身旋风脚	↘↘K+GKK+G		
双飞脚	↗K+G		
向侧踹脚	（↓方向回避中）P+K+G		独立式中
提膝侧掌	（↓方向回避中）P+K+GP		
向侧踹脚	（↑方向回避中）P+K+G		独立式中
提膝侧掌	（↑方向回避中）P+K+GP		
败式	↓P+K+G		
崩捶	（败式中）P		败式中
崩捶连击	（败式中）PP		败式中
崩捶掌壁	（败式中）PP+K		
高弹腿	（败式中）K		独立式中
败式前扫腿	（败式中）↓K		
旋风脚	（败式中）K+G		败式中
前疾步	（败式中）P+K		蓄力可
独立式	↑P+K+G		上中P返
穿心腿掌	（独立式中）P		败式中
十字踹脚	（独立式中）K		独立式中
二起脚	（独立式中）KK		
伏身腿	（独立式中）↓K		败式中
进步分脚	（独立式中）K+G		
侧进后扫腿	（独立式中）↓K+G		败式中
侧进前扫腿	（独立式中）↑K+G		败式中
涅槃式	↙P+K+G		
转身崩捶	（涅槃式中）P		
侧袭脚	（涅槃式中）PK		独立式中
飞燕旋风脚	（涅槃式中）K		虎跨式中
前扫腿	（涅槃式中）↓K		
翻车捶拳	（涅槃式中）P+K		

技名	指令	条件（敌）	备考
连环翻身上捶	（涅槃式中）P+KP		
连环翻身马步捶	（涅槃式中）P+KPP		
登天掌	（涅槃式中）P	敌背后	背后攻击
伏身扫脚	（涅槃式中）K	敌背后	注1
连环插捶	（跨虎式中）P		
后袭腿	（跨虎式中）K		涅槃式中
背身下扫踵	（跨虎式中）↓K		败式中
下扫连旋击	（跨虎式中）↓KP		独立式中
下扫连旋崩捶	（跨虎式中）↓KPP		
蹬掌	（跨虎式中）P	敌背后	背后攻击
前扫腿	（跨虎式中）K	敌背后	背后攻击
投技			
雷身旋舞	P+G	敌右	上段投
仆腿念倒	P+G	敌左	上段投
撩阴锄腿	P+G	敌于身后	上段投
倒身枪下捶	P+G		上段投
弓箭掌壁	→→P+G		上段投
摆脚摆倒	→←P+G		上段投
排山倒海	↘P+G	上中P返	上段投
返技			
独立旋掌	独立式构	上升中	返技
跳跃攻击	跳跃攻击	空中	
跳步捶	P	空中	跳跃攻击
跳弹捶	P	着地	跳跃攻击
跳突踹	K		跳跃攻击
跳步突踹	K		跳跃攻击
DOWN 攻击			
踏震击	↘K		DOWN 攻击
落击崩打	↑P		DOWN 攻击
背后攻击	背后攻击		
背拳击	P		注 2
背冲击	↓P		背后攻击
后刺腿	K		背后攻击
座旋踹	↓K		背后攻击
后踹升腿	K+G		背后攻击
壁技			
壁挂背踹	→P+K+G		壁技、壁前
壁挂背转	↗P+K+G		壁技、壁前
起上攻击	起上攻击		
背踹腿	（敌在脚侧）KKK		起上攻击
后踹腿	（敌在脚侧）KKK		起上攻击
后踹腿	（敌在脚侧（横转））KKK		起上攻击
后踹腿	（敌在脚侧（前转））KKK		起上攻击
前旋腿	（敌在头侧）KKK		起上攻击
前旋腿	（敌在头侧）KKK		起上攻击
前旋腿	（敌在头侧（横转））KKK		起上攻击
前旋腿	（敌在头侧（后转））KKK		起上攻击
前旋腿	（仰向敌在脚侧）KKK		起上攻击
前旋腿	（仰向敌在脚侧）KKK		起上攻击
前旋腿	（仰向敌在脚侧（横转））KKK		起上攻击
前旋腿	（仰向敌在脚侧（后转））KKK		起上攻击
后踹腿	（仰向敌在头侧）KKK		起上攻击
后踹腿	（仰向敌在头侧）KKK		起上攻击
后踹腿	（仰向敌在头侧（横转））KKK		起上攻击
后踹腿	（仰向敌在头侧（后转））KKK		起上攻击
地扫旋腿	（敌在脚侧）↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（敌在脚侧）↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（敌在脚侧（横转））↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（敌在脚侧（前转））↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（敌在头侧）↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（敌在头侧）↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（敌在头侧（横转））↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（敌在头侧（后转））↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（仰向敌在脚侧）↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（仰向敌在脚侧）↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（仰向敌在脚侧（横转））↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（仰向敌在脚侧（后转））↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（仰向敌在头侧）↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（仰向敌在头侧）↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（仰向敌在头侧（横转））↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（仰向敌在头侧（前转））↓KKK		起上攻击

注 1：背后攻击、↘↘K+G
注 2：背后攻击、P



全角色最强解说 **黑色的闪电！**

VANESSA – LEWIS 温妮莎

格斗流派：BARITOUDO　血型：AB　兴趣：唱歌　体重：55kg

国籍：不明　职业：SP　身高：175cm　BWH：93/57/93

通过防守对手的拳路进攻和伺机反击来打出自己节奏，在 VF 系列中也是很有特色的主角。

技名	指令
ジャブ	P
ワンツー	PP
ワンツーロー	PPK
シャドーコンビネーション	PPP
シャドーコンボハイキック	PPPK
フエイントボディ	P↘P
クラッシユジョー	(站立途中)P
レツグガードクラッシユ	↓P
レツグガードクラッシユ	↓P
バツクナツクル	→P
バツクナツクルハイ	→PK
バツクナツクルストリーム	→PKK
バツクナツクルトーキツク	→P↘K
バツクナツクルト→フロントスリーパー	→P↘K→P+G
ダツキングボディブロー	→→P
ダツキングボディスマツシユ	→→PP
ヘビイインパクト	←P
カツトアツパー	↘P
イントルードコンボ	↘PP
ディフエンシブエルボー	↙P
フロントキツク	K
スイツチレフトスライサー	K↑K
スイツチライトスライサー	K↓K
ハーフムーンキツク	(站立途中)K
ストツピングロー	↓K
ストツピングローコンボ	↓KP
ストンピングロースマツシユ	↓KPP
シツト DOWN ローキツク	↓K
カツトインニーキツク	→K
カツトインニーキツク→フロントスリーパー	→K→P+G
シャドースライサー	→→K
カウンターストライク	←K
パーリングハイキツク	←←K
パーリングコンビネーション	←←KP
ライトアングルトーキツク	↑K
ボーンクラツシユミドル	↘K
ヘビイフツク	P+K
ヘビイーフツクコンボ	P+KP
ボマーストライク	↓P+K
ライトニングランサー→テイク DOWN	→→P+K
バスカードナツクル	→→P+KP
ライトニングスマツシユ	←←P+K
ライトニングコンビネーション	←←P+KP
カツトイン	←↘P+K
ハイアングルフイストドロツプ	↘P+K
ガードクラツシユトルネード	K+G
ロースヒンスライサー	↓K+G
ヒールキツク	→K+G
レツグカツトロー	→→K+G
レツグカツトロー→テイク DOWN	→→K+G→P+G
スイツチバツクミドル	←K+G
バツクチャージキツク	←←K+G
ステツプアウト	←←K+G(K 押住 G)
ステツプイン	←←K+GG
レツグボマー	↙K+G
ストマツククラツシユ	↘K+G
ストマツククラツシユ→フロントスリーパー	↘K+G→P+G
イントルードフツク	G 押住↑P
インターセプトボディブロー	G 押住↓P
グライディングスライサー	G 押住↗P
グライディングバツクナツクル	G 押住↘P
グライディングミドル	G 押住↖K
グライディングミドー→ホールド	G 押住↖K→P+G
グライディングトー	G 押住↙K
グライディングトー→ホールド	G 押住↙K→P+G
セツトアツプ(ムエタイスタイル)	デイフエンシブ体势中 P+K+G
セツトアツプ(ディフエンシブスタイル)	ムエタイ体势中 P+K+G
フリツカージャブ	(ムエタイ体势中)P
フリツカーコンビネーション	(ムエタイ体势中)PP
フリツカーコンボストライク	(ムエタイ体势中)PPP
デイフエンシブエルボー	(ムエタイ体势中)↓P
デイフエンシブエルボー	(ムエタイ体势中)↓P
エルボー	(ムエタイ体势中)→P
ダブルエルボー	(ムエタイ体势中)→PP
エルボーストーム	(ムエタイ体势中)→PPK
ヘビイストレート	(ムエタイ体势中)←←P
ボデイストレート	(ムエタイ体势中)←←PP
チョツプングライト	(ムエタイ体势中)←←PPP
アサルトコンビネーシユン	(ムエタイ体势中)←←PPK
アツパーカツト	(ムエタイ体势中)↘P
アツパーヒールソード	(ムエタイ体势中)↘PK
ストツプングニー	(ムエタイ体势中)K
ハーフムーンキツク	(ムエタイ体势、站立途中)K
ストツプングロー	(ムエタイ体势中)↓K

技名	指令
ストツプングローコンボ	(ムエタイ体势中)↓KP
ストツプングロースマツシユ	(ムエタイ体势中)↓KPP
ストツプングローニーボマー	(ムエタイ体势中)↓KPK
ローキツク	(ムエタイ体势中)↓K
ニーキツク	(ムエタイ体势中)→K
ダブルニーキツク	(ムエタイ体势中)→KK
ニーキツクコンビネーション	(ムエタイ体势中)→KKP
ステツプインニー	(ムエタイ体势中)→→K
ステツプインニーハイキツク	(ムエタイ体势中)→→KK
ステツプインニーローキツク	(ムエタイ体势中)→→K↓K
ステツプインニーコンビネーション	(ムエタイ体势中)→→K↓KK
ローキツク	(ムエタイ体势中)↙K
ショートジャンプミドル	(ムエタイ体势中)↘K
ヘビーフツク	(ムエタイ体势中)P+K
ヘビーフツクナツクル	(ムエタイ体势中)P+KP
ヘビーフツクコンビネーション	(ムエタイ体势中)P+KPK
ライトニングエルボー	(ムエタイ体势中)→P+K
ステツプインバツクナツクル	(ムエタイ体势中)→→P+K
ヘビーフツクコンビネーション	(ムエタイ体势中)→→P+KP
ヘビーフツクトルネード	(ムエタイ体势中)→→P+KPP
ハイアングルフイストドロツプ	(ムエタイ体势中)↘P+K
ガードクラツシユトルネード	(ムエタイ体势中)K+G
ロースピンスラツイサー	(ムエタイ体势中)↓K+G
ヒールキツク	(ムエタイ体势中)→K+G
ネツクスライサー	(ムエタイ体势中)→→K+G
スイツチバツクミドル	(ムエタイ体势中)←K+G
バツクチャージキツク	(ムエタイ体势中)←←K+G
ステツプアウト	(ムエタイ体势中)←←K+G(K 押住 G)
ステツプイン	(ムエタイ体势中)←←K+GG
レツグボマー	(ムエタイ体势中)↙K+G
イントルードフツク	(ムエタイ体势中)G 押住↑P
インターセプトボディ	(ムエタイ体势中)G 押住↓P
投技	
キャニオンダイブ	(デイフエンシブ体势中)P+G
テイク DOWN ブロー	P+G
ヘツドディバイダー	P+G
ロツククラツシユスロー	P+G
リブレイススロー	(デイフエンシブ体势中)↙P+G
アームクラツシユスロー	(デイフエンシブ体势中)↘↘P+G
アミーコンビネーション	(デイフエンシブ体势中)←↙↓↘→P+G
エルボーラツシユ	(デイフエンシブ体势中)→P+G
ヘルズゲート	(デイフエンシブ体势中)→↓P+G
ウォールエス	(デイフエンシブ体势中)→→P+G
ストマツククラツシャー	(デイフエンシブ体势中)→→P+G←P+G
ジャツジメント　ギルティ	(デイフエンシブ体势中)→→P+G→P+G
リブクラツシユボデイ	↓P+K+G
リブクラツシユニー	↘P+K+G
エルボースラツシユ	(ムエタイ体势中)P+G
トリプルヘビイスマツシユ	(ムエタイ体势中)→P+G
ダブルニーストライク	(ムエタイ体势中)↘P+G
ボディブローラツシユ	(ムエタイ体势中)↓P+K+G
リブクラツシユニー	(ムエタイ体势中)↘P+K+G
返技	
ライトハンドホールド	(正面体势通常构中)
レフトハンドホールド	(正面体势通常构中)
ホールドハイキツク	(右ハンドホールド中)K
ホールドローキツク	(右ハンドホールド中)↓K
ライトアームブレイカー	(右ハンドホールド中)P+G
ホールドトーキツク	(左ハンドホールド中)K
ホールドシンキツク	(左ハンドホールド中)↓K
アレストホールドニー	(左ハンドホールド中)P+G
プリズンアームロツク	(デイフエンシブ体势中)←P+K,↙P+K
レツグホールドスロー	(デイフエンシブ体势中)←P+K,↙P+K
レツグキャツチスロー	(デイフエンシブ体势中)←P+K,↙P+K
レツグホールドスマツシユ	(デイフエンシブ体势中)↙P+K
起上攻击	
ライジングバツクキツク(その场)	(敌在脚侧)KKK
ライジングバツクキツク(その场)	(敌在脚侧)KKK
ライジングバツクキツク(横转)	(敌在脚侧(横转))KKK
ライジングバツクキツク(前转)	(敌在脚侧(前转))KKK
ヴアーテイカルスプンキツク(その场)	(敌在头侧)KKK
ヴアーテイカルスプンキツク(その场)	(敌在头侧)KKK
ヴアーテイカルスプンキツク(横转)	(敌在头侧(横转))KKK
ヴアーテイカルスプンキツク(后转)	(面向下(后转))KKK
ヴアーテイカルスプンキツク(その场)	(仰向敌在脚侧)KKK
ヴアーテイカルスプンキツク(その场)	(仰向敌在脚侧)KKK
ヴアーテイカルスプンキツク(横转)	(仰向敌在脚侧(横转))KKK
ヴアーテイカルスプンキツク(后转)	(仰向敌在脚侧(后转))KKK
ライジングバツクキツク(その场)	(仰向敌在头侧)KKK
ライジングバツクキツク(その场)	(仰向敌在头侧)KKK
ライジングバツクキツク(横转)	(仰向敌在头侧(横转))KKK
ライジングバツクキツク(前转)	(仰向敌在头侧(前转))KKK
スライドースプンキツク(その场)	(敌在脚侧)↓KKK
ロースピンキツク(その场)	(敌在脚侧)↓KKK
ロースピンキツク(横转)	(敌在脚侧(横转))↓KKK
ロースピンキツク(前转)	(敌在脚侧(前转))↓KKK
ロースピンキツク(その场)	(敌在头侧)↓KKK
ロースピンキツク(その场)	(敌在头侧)↓KKK
ロースピンキツク(横转)	(敌在头侧(横转))↓KKK
ロースピンキツク(后转)	(面向下(后转))↓KKK
ロースピンキツク(その场)	(仰向敌在脚侧)↓KKK
ロースピンキツク(その场)	(仰向敌在脚侧)↓KKK
ロースピンキツク(横转)	(仰向敌在脚侧(横转))↓KKK
ロースピンキツク(后转)	(仰向敌在脚侧(后转))↓KKK
ロースピンキツク(その场)	(仰向敌在头侧)↓KKK
ロースピンキツク(その场)	(仰向敌在头侧)↓KKK
ロースピンキツク(横转)	(仰向敌在头侧(横转))↓KKK
ロースピンキツク(后转)	(仰向敌在头侧(前转))↓KKK



台词一览

登场台词

- 拿出你的真实实力吧！
- OK！来吧！
- 好吧，开始吧！

胜利台词

- 我想和更强的人交手！
- 呼！（伏虎后）嗷呀！
- 你还差得远哪！

全角色最强解说 燃烧的八极拳！

AKIRA – YUKI 结城 晶

格斗流派：八极拳　血型：O　兴趣：修行　体重：79kg

国籍：日本　职业：武术家　身高：180cm　BWH：115/90/94

强力的打击技，将对手的防御崩坏的招术，是开门八极拳的精髓！这次又修得了新的武技的结城晶，将会有怎样的表现呢？

技名	指令	条件(敌)	备考
冲捶	P	敌近	
冲捶	P		
冲捶	←P		
冲捶	→P		踏入
崩捶	↓P		
崩捶	↓P		
八门开打	PP		
环撞腿	PK		
上步顶肘	→P		
里门顶肘	→→P		
罗步顶肘	→→→P		
猛虎硬爬山	↓→P		
上步衝掌	←→P		
白虎双掌打	↓←→P		
伏虎	←↘P		
扬炮	↘↘P		
升腿	K		
升腿	→K		踏入
易前腿	↓K		
右揣腿	→→K		
连环腿	→→KK		
侧腿	↘K		
马步衝靠	↓→P+K		
跳山崩撞	←→P+K		
铁山靠	←→→P+K		
搂下崩捶	↘P+K		
独步顶膝	K+G		
击步翻跨	↓P+G		中段防御以外
开跨	→P+G		上段防御以外
贴山靠	(↓方向回避中)P+K+G		
贴山靠	(↑方向回避中)P+K+G		
崩击云身双虎掌			
崩拳	P+K+G		
鹞子穿林	P+K+G←↘P+G	崩拳 HIT 中	
双掌	P+K+G←↘P+G↓→α←P		
修罗霸王靠华山			
龙枪式	↘K+G		
马步顶肘	↘K+G→P		
铁山靠	↘K+G→P←→→P+K		
投技			
倒身搂腿	P+G		上段投
弓步顶肘	P+G	敌右	上段投
弓步顶肘	P+G	敌左	上段投
大渐江	P+G	敌背向	上段投
顺身翻胯	→←P+G	崩	上段投
马步	→←P+G↑		投技打击
马步	→←P+G↓		投技打击
心意把	→←P+GP+K		投技打击
靠山壁	→←P+G↑P+K		投技打击
靠山壁	→←P+G↓P+K		投技打击
顺步翻胯	←↓P+G	崩	上段投
大缠崩捶	←→P+G		上段投
鹞子穿林	←↘P+G		上段投
狮子抱月	↘P+G		上段投
狮子抱月	↘P+G	背背后	壁投
进步里胯	↙P+G	崩	上段投
心意把	↙→P+G		上段投
返技			
外门顶肘	←P+K，↙P+K	右上中P	返技
扬炮	←P+K，↙P+K	左上中P	返技
单翼顶	←P+K，↙P+K	右上中K	返技
单翼顶	←P+K，↙P+K	左上中K	返技
外门顶肘	↙P+K	右肘	返技
外门顶肘	↙P+K	左肘	返技
上步衡靠	↙P+K	右中K	返技
青步裹肘	↙P+K	左中K	返技
旋风双撞	↙P+K	右膝	返技
旋风双撞	↙P+K	左膝	返技
衡天靠	↙P+K	右侧	返技
衡天靠	↙P+K	左侧	返技
双拍手	↙P+K	右下K	返技
双拍手	↙P+K	左下K	返技
翻身单打	↙P+K	右下P	返技
翻身单打	↙P+K	左下P	返技
通天炮	←→→P+K+G	注1	连击技
猛虎硬爬山	←→→P+K+G←→P	注2	连击伤害

注1：上P上K下P

注2：←→P+K+G

技名	指令	条件(敌)	备考
跳跃攻击			
落步斜撞	P	上升中、空中	跳跃攻击
落步捶	P	下降中	跳跃攻击
跳刺腿	K	上升中、空中	跳跃攻击
跳刺腿	K	着地时	跳跃攻击
DOWN 攻击			
枪下炮	↘P	敌 DOWN	DOWN 攻击
击崩捶	↑P	敌 DOWN	DOWN 攻击
拳背捶	P	敌背后	注 3
背落劈	↓P	敌背后	背后攻击
背腿	K	敌背后	背后攻击
破膝腿	↓K	敌背后	背后攻击
炮旋腿	↓K	敌背后	背后攻击
壁技			
壁跃腿	→P+K+G		壁技、壁前
起上攻击			
活面后旋腿	(敌在脚侧)KKK		起上攻击
活面旋腿	(敌在脚侧)KKK		起上攻击
活面旋腿	(敌在脚侧(横转))KKK		起上攻击
活面旋腿	(敌在脚侧(前转))KKK		起上攻击
活面旋腿	(敌在头侧)KKK		起上攻击
活面旋腿	(敌在头侧)KKK		起上攻击
活面旋腿	(敌在头侧(横转))KKK		起上攻击
活面旋腿	(面向下(后转))KKK		起上攻击
活面旋腿	(仰向敌在脚侧)KKK		起上攻击
活面旋腿	(仰向敌在脚侧)KKK		起上攻击
活面旋腿	(仰向敌在脚侧(横转))KKK		起上攻击
活面旋腿	(仰向敌在脚侧(后转))KKK		起上攻击
活面旋腿	(仰向敌在头侧)KKK		起上攻击
活面旋腿	(仰向敌在头侧)KKK		起上攻击
活面旋腿	(仰向敌在头侧(横转))KKK		起上攻击
活面旋腿	(仰向敌在头侧(前转))KKK		起上攻击
地扫脚	(敌在脚侧)↓KKK		起上攻击
地扫脚	(敌在脚侧)↓KKK		起上攻击
地扫脚	(敌在脚侧(横转))↓KKK		起上攻击
地扫脚	(敌在脚侧(前转))↓KKK		起上攻击
虎双腿	(敌在头侧)↓KKK		起上攻击
活面扫腿	(敌在头侧)↓KKK		起上攻击
活面扫腿	(敌在头侧(横转))↓KKK		起上攻击
活面扫腿	(面向下(后转))↓KKK		起上攻击
活面扫腿	(仰向敌在脚侧)↓KKK		起上攻击
活面扫腿	(仰向敌在脚侧)↓KKK		起上攻击
活面扫腿	(仰向敌在脚侧(横转))↓KKK		起上攻击
活面扫腿	(仰向敌在脚侧(后转))↓KKK		起上攻击
地扫脚	(仰向敌在头侧)↓KKK		起上攻击
地扫脚	(仰向敌在头侧)↓KKK		起上攻击
地扫脚	(仰向敌在头侧(横转))↓KKK		起上攻击
地扫脚	(仰向敌在头侧(前转))↓KKK		起上攻击

注 3：背后攻击，之后可用 P 发起的攻击连续



全角色最强解说 **攻击千变万化，无一定格式**

JACKY – BRYANT 杰克

格斗流派：截拳道　血型：A　兴趣：训练　体重：75kg
国籍：美国　职业：赛车手　身高：182cm　BWH：110/87/92

基本性能高，是发挥非常稳定的选手。在 VF4 中很多技击翻新出现，并且可以习得反击技。而且没有攻击死角！

技名	指令	备考
ストレートリード	P	
ストレートリード	P	
ストレートリード	→P	
ジャブストレード	PP	
フラツシユピストンパン	PPP	
ダブルパンチスナツプキツク	PPK	
コンボエルボー	PP→P	
コンボエルボースプンキツク	PP→PK	
コンボエルボーバツクナツクル	PP→PP	
コンボエルボーナツクルスプンキツク	PP→PPK	
ンヨートスライドシヤツフル	PP→PPK←	注 1
コンボエルボーナツクルロースプンキツク	PP→PP↓K	
ジヤブストレートバツクナツクル	PP←P	
コンボバツクナツクルスプン	PP←PK	
ダブルパンチロースピンキツク	PP↓K	
ダブルパンチニーキツク	PP→K	
ジヤブダブルストレート	PP↑P	
パンチスピンキツク	(正构中)PK	
ショートスライドシヤツフル	(正构中)PK←	注 2
パンチサイドキツク	(逆构中)PK	
パンチロースピンキツク	P↓K	
スクアトストレート	↓P	
スクアトストレート	↓P	
ライジングエルボー	→P	
エルボーバツクナツクル	→PP	
エルボーナツクルスピンキツク	→PPK	
ショートスライドシヤフル	→PPK←	
エルボーナツクルロースピンキツク	→PP↓K	
エルボースピンキツク	→PK	
スピニングバツクナツクル	←P	
ダブルスピンナツクル	←PP	
スピニングスラントバツクナツクル	←P↙P	
スピニングアームキツク	←PK	
スピニングロースピンキツク	←P↓K	
スマツシユフツク	↘P	
フツクコンボ 2	↘PP	
ライトニングストレート	↘PPP	
スマツシユバツクナツクル	↘PP+K	蓄力可
スマツシユアツパー	↓↘P	
スラントバツクナツクル	↙P	
スラントロースピンキツク	↙PK	
ヴアーテイカルフツクキツク	K	
ヴアーテイカルフツクキツク	→K	
キツク　バツクナツクル	KP	
コンボナツクルスピンキツク	KPK	
コンボナツクルロースピンキツク	KP↓K	
ダブルスピニングキツク	KK	
2 ウエイスピンキツク	K↓K	
トーキツク	↓K	
フエイクトースラント	↓KP	↓K 动作出现前入力
ニーキツク	→K	
タツシユハンマーキツク	→→K	
サイドフツクキツク	←K	
ミドルキツク	↘K	
ステツプインミドルセカンド	↘KK	
サマーソルトキツク	↖K	
ローキツク	↓K	
ダブルローキツク	↓KK	
ビートナツクル	P+K	
ビート&バツクナツクル	P+KP	
ビート&ナツクルスピン	P+KPK	
ビート&ナツクルロースピン	P+KP↓K	
ビートスピンキツク	P+KK	
シヨートスライドシヤツフル	P+KK←	注 3
ライトニングキツク 1	↓P+K	
ライトニングキツク 2	↓P+KK	
ライトニングキツク 3	↓P+KKK	
ライトニングキツク 4	↓P+KKKK	
ライトニングキツク 5	↓P+KKKKK	
ライトニングストーム 1	↙P+K	
ライトニングストーム 2	↙P+KK	
ライトニングストーム 3	↙P+KKK	
ライトニングストーム 4	↙P+KKKK	
ライトニングストーム 5	↙P+KKKKK	
ライトニングロー	↙P+KKKK↓K	
スピニングキツク	K+G	
シヨートスライドシヤツフル	K+G←	注 4
スピニングキツクロースピンキツク	K+G↓K+G	
レツグスライサー	↓K+G	
スピンレツグスライサー	↓K+GK	
スピンヒールシード	←K+G	
ミドルスピンキツク	←→K+G	
ヘツドフツクキツク	↘K+G	
スイツチステツプ	P+K+G	解除架式

注 1:可配合后回避这一特殊动作使用
注 2:可配合后回避这一特殊动作使用
注 3:可配合后回避这一特殊动作使用
注 4:可配合后回避这一特殊动作使用

技名	指令	备考
スライドシヤツフル	←P+K+G	移动技
ダツキング	←P+K+G↘↘	
ヘビイボデイ	←P+K+G↘↘P	
ステツプインソード	←P+K+GK	
ステツプインソードキヤンセル	←P+K+GKG	
ステツプインロークラツシユ	←P+K+G↓K	
ステツプインロー・スラツシユハイ	←P+K+G↓KK	
バリアキツク	(↓方向回避中)P+K+G	
バリアキツク	(↑方向回避中)P+K+G	
投技		
ワンインチブロー	P+G	上段投
フエースクラツシヤー	P+G	上段投
ネツクスラツシング	P+G	上段投
ネツクスラツシング	P+G	上段投
ネツクブリーカードロツプ	→→P+G	上段投
ウォールフエースクラツシユ	→→P+G	壁投
ニーストライク	→←P+G	上段投
ノーザンライトボム	↘P+G	上段投
サデイステイツクハンギングニー	↘↘P+G	上段投
返技		
バクサオ	通常姿势中	返技
バクサオナツクル	(左 P)P	返技攻击
バクサオナツクル	(右 P)P	返技攻击
DOWN 攻击	DOWN 攻击	
サツカーボールキツク	↘K	DOWN 攻击
ジヤンピングニースタンプ	↑P	DOWN 攻击
背后攻击		
ターンナツクル	P	注 5
ターンナツクルスピニングキツク	(正向姿势中)PK	背后攻击
ターンナツクルサイドキツク	(逆向姿势中)PK	背后攻击
ターンナツクルロースピンキツク	P↓K	背后攻击
ターンスラントバツクナツクル	↓P	背后攻击
ターンスラントロースピンキツク	↓PK	背后攻击
ターンキツク	K	背后攻击
ターンロースピンキツク	↓K	背后攻击
ターンロースピンキツク	↓K	背后攻击
ブラインドバツクナツクル	P+K	背后攻击
振向攻击		
サイドフツクターン	←←P	注 6
スピニングキツクターン	←←K	注 7
エルボー	P	跳跃攻击
ステツプストレート	P	跳跃攻击
ステツプフツクキツク	K	跳跃攻击
ステツプヒールキツク	K	跳跃攻击
壁技		
リアクトラウンドキツク	→P+K+G	壁技、壁前
ウォールバツクロール	↗P+K+G	壁技、壁前
起上攻击		
ライジングバツクキツク(その场)	(敌在脚侧)KKK	起上攻击
ライジングバツクキツク(その场)	(敌在脚侧)KKK	起上攻击
ライジングバツクキツク(横转)	(敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
ライジングバツクキツク(横转)	(敌在脚侧(前转))KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(その场)	(敌在头侧)KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(その场)	(敌在头侧)KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(横转)	(敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(后转)	(面向下(后转))KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(その场)	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(その场)	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(横转)	(仰向敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(后转)	(仰向敌在脚侧(后转))KKK	起上攻击
スプリングキツク(その场)	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
ライジングバツクキツク(その场)	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
ライジングバツクキツク(横转)	(仰向敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
ライジングバツクキツク(前转)	(仰向敌在头侧(前转))KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(横转)	(敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(前转)	(敌在脚侧(前转))↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(横转)	(敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(后转)	(面向下(后转))↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(横转)	(仰向敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(后转)	(仰向敌在脚侧(后转))↓KKK	起上攻击
スプリングキツク(その场)	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(横转)	(仰向敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(前转)	(仰向敌在头侧(前转))↓KKK	起上攻击

注 5:背后攻击后用 P 发动的攻击来连续
注 6:背向攻击要先处于背向的状态
注 7:背向攻击要先处于背向的状态



全角色最强解说 美丽的黑衣猎人

SARAH - BRYANT 莎拉

格斗流派：截拳道 血型：AB 兴趣：跳伞 体重：55kg
国籍：美国 职业：大学生 身高：173cm BWH：90/57/90

线条分明的躯体表演出动作优美的连贯腿技，快速的连续攻击是克敌制胜的法宝。VF4 中增加了特殊技能，战斗力更加锐利。

登场台词

- Here I come!
- So you're my opponent. Won't you take it easy on me?
- Come on, let's begin!

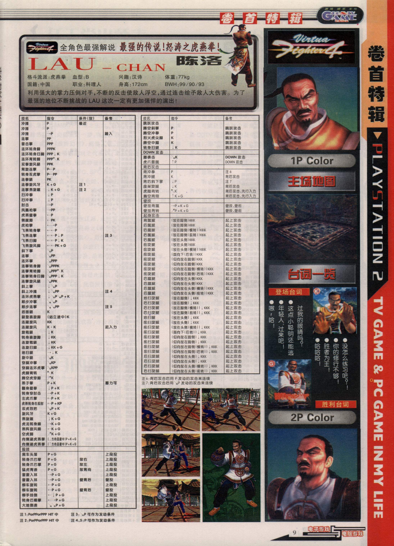
胜利台词

- Yahoo!
- Hmm, maybe I should pull back a little.
- Even good guys blow it! (laughs)

技名	指令	备考
ストレートリード	P	
ストレートリード	P	
ストレートリード	→P	踏入
ストレートリード	←P	
ジャブ、ストレード	PP	
フラッシユピストンパンチ(A)	PPP	
フラッシユピストンパンチ(B)	PP←P	
フラッシユピストンパンチ(C)	PP↑P	
コンボライジングニー	PPPK	
コンボサマーソルトキツク	PP↖OR←PK	
コンボライジングキツク	PPP↑K	
ダブルパンチスナツプキツク	PPK	
パンチハイキツク	PK	
パンチサイドキツク	P↓K	
スクアトストレート	↓P	
スクアトストレート	↓P	
ライジングエルボー	→P	
ダブルジヨイントバツト	→PK	
エルボーサイドチヨツプ	→P↘P	
スナツプサイドチヨツプ	↘P	
セツトアツプコンビネーション	↘PK	可连接フラミンゴ系的攻击
ムーンサルト	↗P	移动技
バーテイカルフツクキツク	K	
バーテイカルフツクキツク	→K	
ハイキツクストレート	KP	
ダブルスラストキツク	KK	
ジヤツクナイフキツク	↓K	
ジヤツクナイフサイドキツク	↓KK	
ニーキツク	→K	
ダブルステツプニー	→K↘K	
ダツシユニー	→→K	
スイツチキツク	←K	可连接フラミンゴ系的攻击
フルスピンヒールキツク	↑OR↗K	
ヒールキツクムーンサルト	↑OR↗KP	移动技
ミドルキツク	↘K	
イリユージヨンキツク	↘KK	
ミラージユキツク	↘KKK	
イリユージヨンジヤツクナイフ	↘KK→K	
イリユージヨンローキツク	↘KK←K	
ドラゴンスマツシユキヤノン	↙K	
サマーソルトキツク	↖K	
ローキツク	↓K	
ダブルローレツク	↓KK	
ライジングニー	↓→K	
ライジングニーダブル	↓→KK	
ライジングニーコンボ	↓→K・K	着地直后
ハイドサイドキツク	P+K	可连接フラミンゴ系的攻击
トーキツク	↓P+K	
トーキツクジヤツクナイフ	↓P+KK	
ダブルライズキツク	←P+K	可连接フラミンゴ系的攻击
スピンキツク	K+G	
クラツシユトルネード	(站立途中)K+G	蓄力可
ランニングニー	(走中)K+G	
レツグスライサー	↓K+G	
ステツプラウンドキツク	→K+G	
スピンエツジキツク	←K+G	
ラウンドキツク	↑K+G	
ロースピンキツク	↘K+G	
サイドフツクキツク	↙K+G	
トルネードキツク	↗K+G	
スピンヒールソード	↖K+G	
ライトサイドキツク	(↓方向回避中)P+K+G	
レフトサイドキツク	(↑方向回避中)P+K+G	
バツクロールエスケープ	(フラミンゴ中)←	
ステツプインメナス	(フラミンゴ中)→	可连接フラミンゴ系的攻击
カツトインパンチ	(フラミンゴ中)P	P的连接技一定要迅速
カツトインチヨツプ	(フラミンゴ中)↘P	↘P的连接技一定要迅速
ムーンサルト	(フラミンゴ中)↗P	可连接フラミンゴ系的攻击
ライトハイキツク	(フラミンゴ中)K	可连接フラミンゴ系的攻击
ラウンドトリツプキツク	(フラミンゴ中)KK	可连接フラミンゴ系的攻击
サイドキツクコンビネーション	(フラミンゴ中)KKK	可连接フラミンゴ系的攻击
キヤノンコンビネーション	(フラミンゴ中)KK+G	可连接フラミンゴ系的攻击
ローカツトコンビネーション	(フラミンゴ中)KK↓K	可连接フラミンゴ系的攻击
クラツシユロー	(フラミンゴ中)↓K	可连接フラミンゴ系的攻击
ハンドホールドネツクカツト	(フラミンゴ中)↓KP+G	打擊投
ガードクラツシユソード	(フラミンゴ中)→K	可连接フラミンゴ系的攻击
カツトインミドル	(フラミンゴ中)↘K	可连接フラミンゴ系的攻击
サマーソルトキツク	(フラミンゴ中)↖K	
フエイク	(フラミンゴ中)P+K	可连接フラミンゴ系的攻击
サイドネツクカツトソード	(フラミンゴ中)↓P+K	可连接フラミンゴ系的攻击
サイドネツクカツトソード	(フラミンゴ中)↑P+K	可连接フラミンゴ系的攻击
ヒールソード	(フラミンゴ中)K+G	
ネツクカツトスラツシユ	(フラミンゴ中)K+G→P+G	打擊投
ロースピンキツク	(フラミンゴ中)↓K+G	可连接フラミンゴ系的攻击

技名	指令	备考
フロントスープレツクス	P+G	上段投
シエルブレイクエルボー	P+G	上段投
シエルブレイクエルボー	P+G	上段投
バツクドロツプ	P+G	上段投
ネツクブリーカードロツプ	→→P+G	上段投
フォーリンエンジエルスロー	→↙P+G	上段投
ライトニングニースマツシユ	←P+G	上段投
レツグホールドスロー	←→P+G	上段投
ローリングフエイスクラツシユ	↗P+G	上段投
ライトニングニースマツシユ	←P+G	壁投
レツグフツクスロー	(フラミンゴ攻击中)P+G	上段投
バツクドロツプ	P+K+G	下段投
跳跃攻击		
エルボー	P	跳跃攻击
ステツプストレート	P	跳跃攻击
ステツプフツクキツク	K	跳跃攻击
ステツプヒールキツク	K	跳跃攻击
サツカーボールキツク	↘K	DOWN 攻击
ジヤンピングニースタンプ	↑P	DOWN 攻击
背后攻击		
ターンナツクル	P	注1
ターンローストレート	↓P	背后攻击
ターンキツク	K	背后攻击
ターンロースピンキツク	↓K	背后攻击
ターンロースピンキツク	↓K	背后攻击
ドラゴンキツク	→K	背后攻击
ターンライジングキツク	↘K	背后攻击
振向攻击		
バツクナツクルターン	←←P	注2
バツクスピンキツクターン	←←K	注3
スピンターンキツク	↓←K	注4
ダブルスピンキツク	↓←KK	注5
壁技		
リアクトラウンドキツク	→P+K+G	壁技、壁前
ウォールバツクロール	↗P+K+G	壁技、壁前
起身攻击		
ライジングバツクキツク(その场)	(敌在脚侧)KKK	起上攻击
ライジングバツクキツク(その场)	(敌在脚侧)KK	起上攻击
ライジングバツクキツク(横转)	(敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
ライジングバツクキツク(横转)	(敌在脚侧(前转))KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(その场)	(敌在头侧)KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(その场)	(敌在头侧)KK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(横转)	(敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(后转)	(面向下(后转))KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(その场)	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(その场)	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(横转)	(仰向敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
ヴアーテイカルスピンキツク(后转)	(仰向敌在脚侧(后转))KKK	起上攻击
スプリングキツク(その场)	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
ライジングバツクキツク(その场)	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
ライジングバツクキツク(横转)	(仰向敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
ライジングバツクキツク(前转)	(仰向敌在头侧(前转))KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(敌在脚侧)↓KK	起上攻击
ロースピンキツク(横转)	(敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(前转)	(敌在脚侧(前转))↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(敌在头侧)↓KK	起上攻击
ロースピンキツク(横转)	(敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(后转)	(面向下(后转))↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(横转)	(仰向敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(后转)	(仰向敌在脚侧(后转))↓KKK	起上攻击
スプリングキツク(その场)	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(その场)	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(横转)	(仰向敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
ロースピンキツク(前转)	(仰向敌在头侧(前转))↓KKK	起上攻击

注 1：背后攻击后可用 P 发动的攻击连续
注 2：背向攻击要先处于背向的状态
注 3：背向攻击要先处于背向的状态
注 4：背向攻击要先处于背向的状态
注 5：背向攻击要先处于背向的状态



全角色最强解说 **最强的传说！怒涛之虎燕拳！**

LAU – CHAN 陈洛

格斗流派：虎燕拳　血型：B　兴趣：汉诗　体重：77kg
国籍：中国　职业：料理人　身高：172cm　BWH：99/90/93

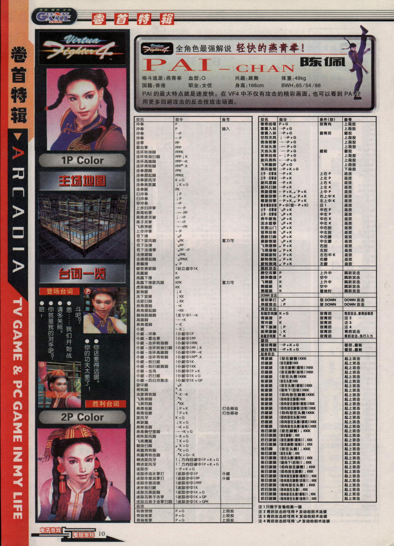
利用强大的掌力压倒对手，不断的反击使敌人浮空，通过连击给予敌人大伤害。为了最强的地位不断挑战的 LAU 这次一定有更加强悍的演出！

技名	指令	条件(敌)	备考
冲捶	P	最近	
冲捶	P		
冲捶	→P		踏入
连拳	PP		
雷击拳	PPP		
连环转身脚	PPPK		
连环转身扫脚	PPP↓K		
连环背转脚	PPP↖K		
双拳旋风腿	PPK		
背旋连掌	P←P		
转身双虎掌	P←PP		
连拳腿	PK		
连拳旋风牙	K+G	注1	
连拳燕旋踹	↓K+G	注2	
扫冲拳	↓P		
扫冲拳	↓P		
肘击	→P		
凤凰枪拳	→PP		
虎燕壁拳	←P		
侧踹脚	←PK		
虎枪掌	←→P		
飞燕转身掌	←←P		
飞燕连掌	←←P↓P		注3
飞燕扫脚	←←P↓K		
飞燕旋风脚	←←PK+G		
斜下掌	↘P		
连掌	↘PP		
连环掌	↘PPP		
连掌转身脚	↘PPPK		
连掌背转脚	↘PPP↖K		
连掌转身扫脚	↘PPP↓K		
连掌旋风腿	↘PPK		
斜上掌	↓↘P		
斜上冲捶	↓↘PP		注4
连环虎燕掌	↓↘P↘P+K		
顺步冲掌	↘↘P		
顺步连掌	↘↘PP		注5
括面腿	K		
翻登燕旋脚	(站立途中)K		
连踹旋风	KK		
连踹旋风	K·K		迟入力
旋栽腿	↓K		
转身燕旋脚	↓KK		
连旋栽腿	↓KK		
连旋扫脚	↓KK+G		
地扫腿	→↓K		
旋中腿	↘K		
穿脚冲掌	↘KP		
穿脚连环虎掌	↘KPP		
虎脚背转	↖K		
腾空虎穿脚	↗K		
燕子掌	P+K		蓄力可
翻身壁拳	↓P+K		
转身穿肘击	→P+K		
左虎爪掌	←P+K		
虎燕转身右掘肘	←P+KP		
双虎烈把	↘P+K		
旋风牙	K+G		
燕旋踹	↓K+G		
虎龙转身脚	→K+G		
燕阵旋风脚	←K+G		
空虎脚	↗K+G		
向侧避虎燕掌	(↓方向回避中)P+K+G		
向侧避虎燕掌	(↑方向回避中)P+K+G		
投技			
肩车头落	P+G		上段投
转身爪巴掌	P+G	敌右	上段投
转身爪巴掌	P+G	敌左	上段投
猛虎背袭	P+G	敌背向	上段投
雷震入林	→P+G		上段投
雷震入林	→P+G	壁背后	壁投
柳车旋转	←P+G		上段投
柳车旋转	←P+G	壁背后	壁投
柳手挂倒	←↓P+G		上段投
转身巴晒掌	←→P+G		上段投
大地倒袭	↘↘P+G		上段投

注 1：PorPPorPPP HIT 中　注 3：↘P 可作为发动条件
注 2：PorPPorPPP HIT 中　注 4、5：P 可作为发动条件

技名	指令	备考
跳跃攻击		
腾空斜掌	P	跳跃攻击
腾空冲拳	P	跳跃攻击
烈火虎尖脚	K	跳跃攻击
腾空中脚	K	跳跃攻击
转身扫腿	↓K	跳跃攻击
DOWN 攻击		
踏袭击	↘K	DOWN 攻击
虎爪雷震	↑P	DOWN 攻击
背后攻击		
背冲拳	P	注6
背冲腿	K	背后攻击
背后斜下掌	↓P	注7
座架旋腿	↓K	背后攻击
虎脚背转	↖K	背后攻击、先行入力
腾空背踢	↑K+G	背后攻击、先行入力
壁技		
壁挂背踹	→P+K+G	壁技、壁前
壁挂背转	↗P+K+G	壁技、壁前
起身攻击		
背踹腿	(敌在脚侧)KKK	起上攻击
后踹腿	(敌在脚侧)KKK	起上攻击
后踹腿	(敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
后踹腿	(敌在脚侧(前转))KKK	起上攻击
后踹腿	(敌在头侧)KKK	起上攻击
前旋腿	(敌在头侧)KKK	起上攻击
前旋腿	(敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
前旋腿	(面向下(后转))KKK	起上攻击
前旋腿	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
前旋腿	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
前旋腿	(仰向敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
前旋腿	(仰向敌在脚侧(后转))KKK	起上攻击
后踹腿	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
后踹腿	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
后踹腿	(仰向敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
后踹腿	(仰向敌在头侧(前转))KKK	起上攻击
地扫旋腿	(敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
后扫旋腿	(敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
后扫旋腿	(敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
后扫旋腿	(敌在脚侧(前转))↓KKK	起上攻击
地扫腿	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
前扫旋腿	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
前扫旋腿	(敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
前扫旋腿	(面向下(后转))↓KKK	起上攻击
前扫旋腿	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
前扫旋腿	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
前扫旋腿	(仰向敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
前扫旋腿	(仰向敌在脚侧(后转))↓KKK	起上攻击
后扫旋腿	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
后扫旋腿	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
后扫旋腿	(仰向敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
后扫旋腿	(仰向敌在头侧(前转))↓KKK	起上攻击

注 6：背后攻击后用 P 发动的攻击来连续
注 7：背后攻击后用 ↘P 发动的攻击来连续



台词一览

登场台词

- 恩……我们开始战斗吧？
- 请多关照。
- 你就是我的对手吧？
- 哈~

胜利台词

- 你还差得远哪。
- 你的功夫太差了！

全角色最强解说 轻快的燕青拳！

PAI－CHAN 陈佩

格斗流派：燕青拳　血型：O　兴趣：跳舞　体重：49kg

国籍：香港　职业：女优　身高：166cm　BWH：85/54/88

PAI 的最大特点就是速度快。在 VF4 中不仅有攻击的精彩画面，也可以看到 PAI 使用更多回避攻击的反击技攻击场面。

技名	指令	备考
冲拳	P	
冲拳	P	踏入
冲拳	→P	
冲拳	←P	
连掌	PP	
雷击掌	PPP	
连环转身脚	PPPK	
连环转身扫脚	PPP↓K	
连环高踹脚	PPP→K	
连环背转脚	PPP↖K	
连拳蹬脚	PPK	
连拳蹬起脚	PPKK	
连拳旋风牙	K+G	
连拳燕旋蹴	↓K+G	
连拳腿	PK	
扫冲拳	↓P	
扫冲拳	↓P	
穿冲拳	→P	
上步扫冲掌	→←P	
燕青枪掌	→←PP	
燕青虎双破	↓→P	
燕子双掌	→→P	
飞燕弹腿	→→PK	
上步冲掌	←P	
苍下撞	↘P	
苍下旋风脚	↘PK	蓄力可
苍下连撞	↘PP	
苍下连撞掌	↘PP→P	
连撞蹬脚	↘PPK	
连撞蹬起脚	↘PPKK	
表裏撞	↙P	
腿登裏旋脚	（站立途中）K	
高踹腿	K	
高踹下撞	KP	
高踹下撞旋风脚	KPK	蓄力可
虎燕蝙脚	KK	
旋栽腿	↓K	
连下旋腿	↓KK	
连旋扫脚	↓KK	
燕青蹬脚	→K	
燕青蹬起脚	→KK	
翻身跳踹脚	（走り中）→K	
高踹脚	→→K	
燕青摆脚	←K	
仆腿	←K↓	
仆腿－冲拳	（仆腿中）P	
仆腿－雷击掌	（仆腿中）PP	
仆腿－连环转身脚	（仆腿中）PPK	
仆腿－连环转身扫脚	（仆腿中）PP↓K	
仆腿－连环高踹脚	（仆腿中）PP→K	
仆腿－连环背转脚	（仆腿中）PP↖K	
仆腿－前扫腿	（仆腿中）K	
仆腿－前扫腿腾脚	（仆腿中）KK	
仆腿－金鸡	（仆腿中）P+K	
仆腿－后扫腿	（仆腿中）K+G	
仆腿－后扫双衝击	（仆腿中）K+GP	
旋中腿	↘K	
背转脚	↖K	
连旋背转脚	↖K→K	
飞燕单脚	↗K	
飞燕烈脚	↗KK	
燕青挂腿	↓P+K	打击移动
燕青挂腿	↑P+K	打击移动
旋风牙	K+G	
燕旋蹴	↓K+G	
燕翼连脚	→K+G	
燕青腾空摆脚	→→K+G	
燕阵旋风脚	←K+G	
飞燕鹰蹴	↑K+G	
翻身扫脚	↙K+G	
燕蹴背转脚	↗K+G	
燕蹴背转连脚	↗K+G←K	
侧进旋风牙	（↓方向回避中）P+K+G	
侧进旋风牙	（↑方向回避中）P+K+G	
迷踪步	←P+K+G	
迷踪步流水掌打	（迷踪步中）P	仆腿
迷踪步激流掌打	（迷踪步中）PP	仆腿
迷踪步激流破	（迷踪步中）PPP	
迷步前扫腿	（迷踪步中）K	
迷踪芸燕旋脚	（迷踪步中）K+G	
迷踪芸燕子连掌	（迷踪步中）K+GP	
迷踪芸燕子连掌扫脚	（迷踪步中）K+GPK	
投技		
转身撞倒	P+G	上段投
背身挑掌	P+G	上段投
背身挑掌	P+G	上段投

技名	指令	条件（敌）	备考
春燕挂塔	P+G	敌背向	上段投
雷霆入林	→P+G		上段投
雷霆入林	→P+G	壁背后	壁投
空飛天凤	↓→P+G		上段投
倒身朋掌	→→P+G		上段投
天地头落	→←P+G		上段投
天地头落	→←P+G	壁前	壁投
擎燕挂塔	←↓P+G		上段投
旋风燕阵	←→P+G		上段投
飞燕翻跨	↘P+G		上段投
燕风输脚	→P+K+G		下段投
云手·双掌破	→P+K	上右 P	返技
云手·双掌破	→P+K	上左 P	返技
旋风踹脚	→P+K	上右 K	返技
旋风扫脚	→P+K	上左 K	返技
燕旋摆柳	←P+K,↙P+K	上中 P	返技
螺旋按擎	←P+K,↙P+K	右上中 K	返技
螺旋按擎	←P+K,↙P+K	左上中 K	返技
翻身翻旋按擎	P+G（敌←P+K）	注1	返技
云手·双掌破	↘P+K	中右 P	返技
云手·双掌破	↘P+K	中左 P	返技
奔牛献角	↘P+K	中右 K	返技
流水壁拳	↘P+K	中左 K	返技
双推山门	↘P+K	中右肘	返技
落燕挂塔	↘P+K	中左肘	返技
抱膝扫脚	↘P+K	中右膝	返技
操膝倒落	↘P+K	中左膝	返技
飞燕摆柳	↙P+K	右肘	返技
飞燕摆柳	↙P+K	左肘	返技
架脚旋转	↙P+K	左右中 K	返技
膝转倒海	↙P+K	右膝	返技
膝转倒海	↙P+K	左膝	返技
跳跃攻击			
腾空双掌	P	上升中	跳跃攻击
腾弹圈撞	P	空中	跳跃攻击
飞刺腿	K	上升中	跳跃攻击
侧蹴腿	K	空中	跳跃攻击
侧蹴腿	K	着地时	跳跃攻击
DOWN 攻击			
雷阴掌打	↘P	敌 DOWN	DOWN 攻击
燕蹴雷击	↓P	敌 DOWN	DOWN 攻击
背后攻击			
前蹴后转脚	K+G	敌背后	背后攻击、春燕挂塔后
背崩撞	P	敌背后	注 2
背冲腿	K	敌背后	注 3
背下崩撞	↓P	敌背后	注 4
座架旋腿	↓K	敌背后	背后攻击
前蹴后转脚	↖K	敌背后	背后攻击、先行入力
壁技			
壁挂背蹴	→P+K+G		壁技、壁前
壁挂背转	→P+K+G		壁技、壁前
起身攻击			
背旋腿	（敌在脚侧）KKK		起上攻击
后蹴腿	（敌在脚侧）KKK		起上攻击
后蹴腿	（敌在脚侧（横转））KKK		起上攻击
后蹴腿	（敌在脚侧（前转））KKK		起上攻击
后蹴腿	（敌在头侧）KKK		起上攻击
前旋腿	（敌在头侧）KKK		起上攻击
前旋腿	（敌在头侧（横转））KKK		起上攻击
前旋腿	（面向下（后转））KKK		起上攻击
前旋腿	（仰向敌在脚侧）KKK		起上攻击
前旋腿	（仰向敌在脚侧）KKK		起上攻击
前旋腿	（仰向敌在脚侧（横转））KKK		起上攻击
前旋腿	（仰向敌在脚侧（后转））KKK		起上攻击
后蹴腿	（仰向敌在头侧）KKK		起上攻击
后蹴腿	（仰向敌在头侧）KKK		起上攻击
后蹴腿	（仰向敌在头侧（横转））KKK		起上攻击
后蹴腿	（仰向敌在头侧（前转））KKK		起上攻击
地扫旋腿	（敌在脚侧）↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（敌在脚侧）↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（敌在脚侧（横转））↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（敌在脚侧（前转））↓KKK		起上攻击
地扫脚	（敌在头侧）↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（敌在头侧）↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（敌在头侧（横转））↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（面向下（后转））↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（仰向敌在脚侧）↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（仰向敌在脚侧）↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（仰向敌在脚侧（横转））↓KKK		起上攻击
前扫旋腿	（仰向敌在脚侧（后转））↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（仰向敌在头侧）↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（仰向敌在头侧）↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（仰向敌在头侧（横转））↓KKK		起上攻击
后扫旋腿	（仰向敌在头侧（前转））↓KKK		起上攻击

注 1 只限于发售的第一版
注 2 背后攻击后可用 P 发动的招术连续
注 3 背后攻击后可用 K 发动的招术连续
注 4 背后攻击后可用 ↘P 发动的招术连续



全角色最强解说 孤高的摔角战士！

WOLF－HAWKFIELD 沃尔夫

格斗流派：摔跤　血型：O　兴趣：卡拉 OK　体重：101kg
国籍：加拿大　职业：摔跤手　身高：181cm　BWH：123/93/98

块头巨大，拥有强大力量的摔跤高手 WOLF。在 VF4 中他增加了在中间距离抓住对手的特技，战斗策略发生很大改变！

技名	指令	备考
ストレートハンマー	P	踏入
ストレートハンマー	P	
ストレートハンマー	→P	
ジャブストレート	PP	
1,2,アツパー	PPP	
エルボースマツシユ	PP→P	下段投
コンボエルボーバツト	PP→P←P	
注1	PP→P↙P+K+G	
ハンマーキツク	PK	
ローハンマー	↓P	
ローハンマー	↓P	
ボディブロー	→P	
ドラゴンフィツシユブロー	→PP	
リバーススレツジハンマー	↓↘→P	
アツクスラリアート	→→P	
スクリユーフツク	→↘↓↙←P	
スクリユーラリアツト	→↘↓↙←PP	
エルボーバツト	←P	
シヨルダーアタツク	←→P	蓄力可
シヨルダーフエイント	←→P↓	蓄力中
アローナツクル・リアル	←↘P	
アローナツクル	↘P	
バーテイカルアツパー	↓↘P	
コメツトフツク	↙P	
トマホークチヨツプ	↗P	
フライングメイヤー	↗P→P+G	打击投
ハイキツク	K	
ハイキツク	→K	踏入
ダブルハイキツク	KK	
ロースマツシユ	↓K	
ニーブラスト	→K	
ロードロツプキツク	→↓K	
フエイスリフトキツク	↘K	
ドロツプキツク	↗K	
レベルバツククラツシユ	P+K	蓄力可
ランニングシヨルダーアタツク	(走中)→P+K	
トマホークフラツシユ	→P+K	
シヨートシヨルダー	←→P+K	
グリズリーラリアツト	↓↘P+K	
ネツクカツトキツク	K+G	DOWN
ローリングソバツト	→K+G	
フライングニールキツク	→→K+G	
ヘビートーキツク	←K+G	
トーキツクネツクブリーカー	←K+GP+G	打击投
トーキツクサイド	←K+GK	
フロントロールキツク	←→K+G	DOWN
トラースキツク	↘K+G	
ミサイルキツク	↗K+G	DOWN
サイドステツプキヤツチ	(↓方向回避中)P+K+G	
サイドステツプキヤツチ	(↑方向回避中)P+K+G	
ジヤンピングラリアツト	(冲刺中)P+K+G	
投技	投技	
フエイスクラツシユチヨツプ	P+G	上段投
ジヤーマンスープレツクス	P+G	上段投
スライディングレツグシザース	P+G	上段投
スライディングレツグシザース	P+G	上段投
キヤツチ	→P+G	上段投
アームホイツプ	→→P+G	上段投
リストロツクスロー	→↘↓↙←P+G	上段投
リストロツクスロー	→↘↓↙←P+G	壁投
リストロツクラリアツト	→↘↓↙←P+GP+G	投技打击
ジヤーマンスープレツクス	P+G	投技打击
サンダーファイヤーパワーボム	P+G	投技打击
チエンジ	→P+G	投技打击
プツシユ	→P+G	投技打击
プツシユ	↘P+G	投技打击
カーフブランデイング	↘P+G	投技打击
フロントネツクチヤンスリー	↙P+G	投技打击
タイガースープレツクス	←P+G	投技打击
注2	←P+G	投技打击
ブレーンバスター	←P+G	上段投
ドラゴンスープレツクス	←P+G	上段投
サイクロンホイツプ	←→or→←P+G	上段投
サイクロンホイツプ	←→or→←P+G	上段投
ロースウエイタツクル	←←P+G	上段投
ジヤイアントスイング	←↙↓↘→P+G	上段投
ボディスラム	↘P+G	上段投
ウォールボディースラム	↘P+G	壁投
スタイナーズスクリユードライバー	↘↘P+G	上段投
ホリゾンタルスマツシユ	↘↘P+GP+G	上段投
フランケンシユタイナー	↗P+G	上段投
クロスアームブリーカー	P+K+G	下段投
クロスアームブリーカー	P+K+G	下段投
サイドスープレツクス	↓P+K+G	下段投

注1：コンボダブルアームスープレツクス
注2：スリングシヨツトフロントスープレツクス

技名	指令	备考
タイガードライバー	↘P+K+G	下段投
ビツクブリツジボム	↘↘P+K+G	下段投
ダブルアームスープレツクス	↙P+K+G	下段投
フランゲンシユタイナー	↗P+G	下段投
返技		
キヤプチユード	←P+K,↙P+K	返技
ドラゴンスクリユー	↙P+K	返技
ドラゴンスクリユー	↙P+K	返技
ローパンチカツト	↓P+K	返技
ローパンチカツト	↓P+K	返技
跳跃攻击		
ステツプハンマー	P	跳跃攻击
ロツクパンチ	P	跳跃攻击
トークラツシユ	K	跳跃攻击
トークラツシユ	K	跳跃攻击
ハンマーエツジ	K	跳跃攻击
DOWN 攻击		
エルボードロツプ	↘P	DOWN 攻击
エルボー	↑P	DOWN 攻击
フロントロールキツク	←→K+G	DOWN 攻击
サマーソルトドロツプ	↑K	DOWN 攻击
ダブルクロー	↓P+G	DOWN 攻击
ダブルクロー	↓P+G	DOWN 攻击
背后攻击		
ローリングハンマー	P	注1
バツクキツク	K	背后攻击
バツクローハンマー	↓P	背后攻击
バツクドロツプキツク	↓K	背后攻击
ローリングハンマー	↓P	背后攻击
バツクドロツプキツク	↓K	背后攻击
壁技		
ジヤンピングニー	→P+K+G	壁技、壁前
起身攻击		
ヒールレイズキツク	(敌在脚侧)KKK	起上攻击
ヒールキツク	(敌在脚侧)KKK	起上攻击
ヒールキツク	(敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
ヒールキツク	(敌在脚侧(前转))KKK	起上攻击
ローリングクリアー	(敌在头侧)KKK	起上攻击
ローリングクリアー	(敌在头侧)KKK	起上攻击
ローリングクリアー	(敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
ローリングクリアー	(面向下(后转))KKK	起上攻击
ローリングクリアー	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
ローリングクリアー	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
ローリングクリアー	(仰向敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
ローリングクリアー	(仰向敌在脚侧(后转))KKK	起上攻击
ヒールキツク	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
ヒールキツク	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
ヒールキツク	(仰向敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
ヒールキツク	(仰向敌在头侧(前转))KKK	起上攻击
スライディングキツク	(敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(敌在脚侧(前转))↓KKK	起上攻击
ダブルヒールクリアー	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(面向下(后转))↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(仰向敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(仰向敌在脚侧(后转))↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(仰向敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
ロークリアー	(仰向敌在头侧(前转))↓KKK	起上攻击

注1：背后攻击后可用 P 发动的招术连续



全角色最强解说 **传说的最强渔夫!**

JEFFRY – McWILD 杰夫里

格斗流派:徒手格斗　血型:A　兴趣:喜欢音乐　体重:111kg
国籍:澳大利亚　职业:渔师　身高:183cm　BWH:121/93/97

强力的打击力量是最大特点。利用必杀可将敌人一次解决。重量级投摔技巧在本作中仍然存在！追求痛快淋漓的战斗感觉的话就选择 JEFFRY 吧。

技名	指令	备考
ストレートナックル	P	
ストレートナックル	P	
ストレートナックル	→P	踏入
ストレートナックル	←P	
ダブルナックル	PP	
1、2、アッパー	PPP	
コンボケンカフック	PP←P	
ナックルキック	PK	
ローナックル	↓P	
ローナックル	↓P	
エルボーバット	→P	
エルボーハンマー	→P←P	
ダッシュエルボー	→→P	
ダッシュエルボーアッパー	→→PP	
トルネードハンマー	→←P	
エルボースタンプ	←P	
ケンカフック	←→P	
トルネードパンチ	←→→P	
ダブルハンマーダウン	←↘P	
ライジングハンマー	←↘PP	
スマッシュアッパー	↘P	
ダブルアッパー	↘PP	
コンパケンカアッパー	↘PP↘P	
ケンカアッパー	↘↘P	
バーティカルアッパー	↓↘P	
アッパーキック	K	
アッパーキック	→K	踏入
キリングトーキック	KK	
キリングトーキックハンマー	KKP	
トーキック	↓K	
トーキックスプラッシュマウンテン	↓K↓↘→P+G	打击投
トーキックハンマー	↓KP	
バーティカルキック	↓K	
ニーアタック	→K	
ケンカキック	→→K	
ニーブッシュ	←K	
ニーハンマー	←KP	
ヒールアックス	←→K	
サイドキック	↘K	
ヘルスタッブ	P+K	
ダブルヘルスタッブ	P+KP	
マシンガンヘルスタッブ	P+KPP	
ヘルダンクハンマー	↓P+K	
ミドルヘルスタッブ	→P+K	
ランニングボディプレス	(走り中)→P+K	
ヘビィバックナックル	←P+K	
ストマックデストロイヤー	←P+KK	
ストマッククラッシュ	←↘P+K	
スパインバスター	←↘P+K↓P+G	打击投
リフトアップスロー	←↘P+K←P+G	打击投
ヘッドアタック	←→P+K	
フルスイングハンマー	←→→P+K	蓄力可
ブロードアックスレフト	↘P+K	
ライトヘビィアッパー	↘P+KP	
メガトンボディブロー	↘P+KPP	
メガトンフィストドロップ	↙P+K	
ローリングヒールアタック	K+G	DOWN
ダッキングロー	↓K+G	
ヒールドロップ	→K+G	
ランニングヒップアタック	[冲刺中]→K+G	DOWN
ライデンドロップ	↑K+G	
ローキック	↘K+G	
スレットスタンス	P+K+G	
キャッチブロー	P+K+GP	
ヘビィニーストライク	P+K+GP→P+G	打击投
カウンタートーキック	P+K+GK	
サイドステップエルボー	[↓方向回避中]P+K+G	
サイドステップエルボー	[↑方向回避中]P+K+G	
投技		
ニースマッシュ	P+G	上段投
バックブルーカー	P+G	上段投
ココナッツクラッシュ	P+G	上段投
ココナッツクラッシュ	P+G	上段投
チョークスイーパースイング	↓P+G	上段投
パワースラム	→P+G	上段投
バックフリップ	↘P+G	上段投
ウォールバックフリップ	↘P+G	上段投
ウォールバックフリップ	↘P+G	上段投
スプラッシュマウンタン	↘↘P+G	上段投
スパインバスター	↓P+G	上段投
バックスロー	↙P+G	上段投
マシンガンハマー	↙→P+G	上段投
ボディーリフト	←P+G	上段投
アームブリーカー	←→or→←P+G	上段投

技名	指令	备考
アームブリーカー	←→or→←P+G	上段投
ヘッドバット	←→P+G	上段投
ダブルヘッドバット	←→P+G→P+G	投技打击
トリプルヘッドバット	←→P+G→P+G→P+G	投技打击
ヘッドクラッシュ	←→P+G→P+G←P+G	投技打击
ヘッドクラッシュ	←→P+G←P+G	投技打击
フロントバックブリーカー	←→→P+G	上段投
タックル	←↘P+G	上段投
バックブリーカー	P+K+G	下段投
コルクスクリューナックル	P+K+G	下段投
コルクスクリューナックル	P+K+G	下段投
パワーボム	↘P+K+G	下段投
アイアンクロー	↓P+K+G	下段投
マシンガンニーリフト	↓→P+K+G	下段投
ウォールワイプスロー	↙P+G	壁投
マシンガンタックル	←↘P+G	壁投
跳跃攻击		
ハンマーDOWN	P	跳跃攻击
ステップナックル	P	跳跃攻击
ステップキック	K	跳跃攻击
ヒールドロップ	K	跳跃攻击
ブッシングキック	K	跳跃攻击
ストンピング	↘K	DOWN 攻击
ボディープレス	↓P	DOWN 攻击
デビルリバースクロー	↘P+G	DOWN 投
デビルリバースクロー	↘P+G	DOWN 投
背后攻击		
スピンナックル	P	注1
バックキック	K	背后攻击
バックダブルハンマー	↓P	背后攻击
バックヒールキック	↓K	背后攻击
スピンナックル	↓P	背后攻击
壁技		
ジャンピングニー	→P+K+G	壁技、壁前
起身攻击		
ライジングヒールキック	[敌在脚侧]KKK	起上攻击
スピニングヒールキック	[敌在脚侧]KKK	起上攻击
スピニングヒールキック	[敌在脚侧[横转]]KKK	起上攻击
スピニングヒールキック	[敌在脚侧[前转]]KKK	起上攻击
ライジングヘッドバッド	[敌在头侧]KKK	起上攻击
スピニングアップキック	[敌在头侧]KKK	起上攻击
スピニングアップキック	[敌在头侧[横转]]KKK	起上攻击
スピニングアップキック	[面向下[后转]]KKK	起上攻击
スピニングアップキック	[仰向敌在脚侧]KKK	起上攻击
スピニングアップキック	[仰向敌在脚侧]KKK	起上攻击
スピニングアップキック	[仰向敌在脚侧[横转]]KKK	起上攻击
スピニングアップキック	[仰向敌在脚侧[后转]]KKK	起上攻击
スピニングヒールキック	[仰向敌在头侧]KKK	起上攻击
スピニングヒールキック	[仰向敌在头侧]KKK	起上攻击
スピニングヒールキック	[仰向敌在头侧[横转]]KKK	起上攻击
スピニングヒールキック	[仰向敌在头侧[前转]]KKK	起上攻击
スライディングアックス	[敌在脚侧]↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	[敌在脚侧]↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	[敌在脚侧(横转)]↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	[敌在脚侧(前转)]↓KKK	起上攻击
スライディングヘッドバット	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	[敌在头侧]↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	(敌在头侧(横转])↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	(面向下(后转))↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	[仰向敌在脚侧]↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	[仰向敌在脚侧(横转)]↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	[仰向敌在脚侧[后转]]↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	(仰向敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
スピニングローキック	(仰向敌在头侧(前转))↓KKK	起上攻击

注1:背后攻击后可用 P 发动的招术连续



全角色最强解说 复苏的忍者！

KAGE－MARU 影丸

格斗流派：叶隐流柔术　血型：B　兴趣：麻将　体重：66kg
国籍：日本　职业：忍者　身高：178cm　BWH：101/89/90

在 VF4 中的影丸可能是变化最大的主角之一了。使用特殊的十文字姿势的架招魅力十足。而且几乎每个反击的技巧都被强化过了！

技名	指令	备考
弹拳	P	
弹拳	P	
弹拳	←P	
弹拳	→P	
烈掌	PP	
散弹击	PPP	
散弹裹蹴り	PPPK	
散弹风神脚	PPP←or↖K	
烈掌螺旋击	PP←P	注 1
散弹螺旋裹蹴り	PP←PK	
烈掌脚	PPK	
叶重ね	PK	
地擂り弹	↓P	
地擂り弹	↓P	
肘打ち	→P	注 2
影刃	→↓↘P	
奈落落とし	→↓↘PK	
螺旋	←P	注 3
螺旋裹蹴り	←PK	
风闪刃	↘P	
岩暂破	↓↘P	
侧弹	↙P	快速输入是关键所在
侧弹重ね	↙PK	
突き返し蹴り	K	
突き返し蹴り	→K	踏入
地滑り走り	(走中)→K	
擂り蹴り	↓K	
龙颚破	↓↘→K	蓄力可
流影脚	→→K	
布影脚	→→K	
布影连脚	→→KK	
浮身膝蹴り	↓→K	
小太刀拔き	←K	
龙尾蹴り	←KK	
转身颚碎き	←KKK	
曲输蹴り	←→K	
中蹴り	↘K	
地走り	↙K	
旋风蹴り	↖K	
菩萨掌	P＋K	叶隐流 阳・十文字
旋风刃	↓P＋K	
风刃裹水车	↓P＋KK	
落闪刃	→P＋K	
落闪刃返し	→P＋KP＋K	
霞刃	→→P＋K	叶隐流 阳・十文字
落叶旋风弹	↑P＋K	
旋蹴り	↓P＋K	
叶呀龙	→→K＋G	
幻叶	←K＋G	
裹水库	↘K＋G	
水车蹴り	↖K＋G	
水车蹴り	↖K＋G	
闪月蹴り	↗K＋G	
叶隐闪刀	(↓方向回避中)P＋K＋G	
叶隐闪刀	(↑方向回避中)P＋K＋G	
雷龙飞翔脚	→→P＋K＋G	
侧转	←P＋K＋G	注 4
前转	←↙↓↘→	
后转	→↘↓↙←	
后转	(前后转)→↘↓←↙P	
影刃	(前转 or 后转后)→↓↘P	
奈落落	(前转 or 后转后)→↓↘PK	
后转地擂り脚	→↘↓↙←K	
针鼠弹前转	(后转后)←↙↓↘→P	
回转地擂り脚	←↙↓↘→K	
叶隐流 阳・十文字构え	↓P＋K＋G	
十字弹拳	(叶隐流 阳・十文字中)P	
十文字叶重ね	(叶隐流 阳・十文字中)PK	
叶隐流 阴・镰鼬	(叶隐流 阳・十文字中)PKK	
水月蹴り	(叶隐流 阳・十文字中)K	
水面蹴り	(叶隐流 阳・十文字中)↓K	
流影转	(叶隐流 阳・十文字中)↑	
流影转	(叶隐流 阳・十文字中)↓	
浮身散弹击	(叶隐流 阳・十文字中)P＋G	
叶隐流 阴・水月砲	(叶隐流 阳・十文字中)P＋K	
叶隐流 阳・楔打ち	(叶隐流 阳・十文字中)→P	
叶隐流 阴・明王阵	(叶隐流 阳・十文字中)P＋K＋G	
叶隐流 阳・十文字走り	(叶隐流 阳・十文字中)→→	注 5
叶隐流 阴・兜割り	(叶隐流 阳・十文字走り中)K	注 6
叶隐流 阳・飞猿	(叶隐流 阳・十文字中)K＋G	
叶隐流 阴・兜割り	(叶隐流 阳・十文字中)→K	
投技		
太刀	P＋G	上段投
雾霞	P＋G	上段投

注 1、2、3：P 押住后叶隐流 阳・十文字へ
注 4：P＋K＋G 押住后叶隐流 阳・十文字へ
注 5：叶隐流 阳・十文字中的技
注 6：叶隐流 阳・十文字中的技

技名	指令	备考
雾霞	P＋G	上段投
叶裹霞	P＋G	上段投
暗霞	P＋G	上段投
顺逆自在	→P＋G	上段投
顺逆自在	→P＋G	上段投
顺逆自在	→P＋G	上段投
顺逆自在	→P＋G	上段投
弧延落	←P＋G	上段投
イズナ落とし	←P＋G↑P＋G	投技打击
浮霞	←↓P＋G	上段投
影霞	←→P＋G	上段投
刀霞	↘P＋G	上段投
浮身乱弹击	↗P＋G	上段投
叶裹霞	P＋K＋G	下段投
返技		
小手返し	←P＋K、↙P＋K	返技
小手返し	←P＋K、↙P＋K	返技
叶隐流 阳・地龙	(叶隐流 阳・十文字中)P＋K＋G	返技
跳跃攻击		
手刀	P	跳跃攻击
飞び正拳	P	跳跃攻击
飞び前蹴り	K	跳跃攻击
突ぎ踵蹴り	K	跳跃攻击
地旋	K	跳跃攻击
DOWN 攻击		
踵落とし	↘K	DOWN 攻击
飞翔击	↑P	DOWN 攻击
飞鸟	↑P	DOWN 攻击
飞延弹	↑P	DOWN 攻击
背后攻击		
裹叶	P	注 1
逆蹴り	K	背后攻击
裹手刀	↓P	背后攻击
半月蹴り	↓K	背后攻击
背龙爪	↑K	背后攻击
裹旋风蹴り	↗K	背后攻击
阴旋风蹴り	↖K	背后攻击、先行入力
断ち手刀	P＋K	背后攻击
身扬蹴	P＋KK	背后攻击
暗霞	P＋G	注 2
叶隐流 阳・雷鸣斩	P＋GP	背后攻击
振り向き攻击		
落刃返り	←←P	背向攻击要先处于背向的状态
裹旋蹴り	←←K	背向攻击要先处于背向的状态
龙尾闪	←←K＋G	背向攻击要先处于背向的状态
壁技		
开门后推	→P＋K	壁技、壁前
弃挂蹴	→P＋K＋G	壁技、壁前
起き上がり攻击		
风车蹴	(敌在脚侧)KKK	起上攻击
叶断脚	(敌在脚侧)KKK	起上攻击
叶断脚	(敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
叶断脚	(敌在脚侧(前转))KKK	起上攻击
回转踵落とし	(敌在头侧)KKK	起上攻击
龙卷蹴り	(敌在头侧)KKK	起上攻击
龙卷蹴り	(敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
龙卷蹴り	(面向下(后转))KKK	起上攻击
龙卷蹴り	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
龙卷蹴り	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
龙卷蹴り	(仰向敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
龙卷蹴り	(仰向敌在脚侧(后转))KKK	起上攻击
叶断脚	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
叶断脚	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
叶断脚	(仰向敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
叶断脚	(仰向敌在头侧(前转))KKK	起上攻击
裹叶擂り蹴り	(敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
裹龙卷擂り蹴り	(敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
裹龙卷擂り蹴り	(敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
裹龙卷擂り蹴り	(敌在脚侧(前转))↓KKK	起上攻击
裹叶擂り蹴り	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
裹叶擂り蹴り	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
裹叶擂り蹴り	(敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
裹叶擂り蹴り	(面向下(后转))↓KKK	起上攻击
裹叶擂り蹴り	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
裹叶擂り蹴り	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
裹叶擂り蹴り	(仰向敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
裹叶擂り蹴り	(仰向敌在脚侧(后转))↓KKK	起上攻击
裹龙卷擂り蹴り	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
裹龙卷擂り蹴り	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
裹龙卷擂り蹴り	(仰向敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
裹龙卷擂り蹴り	(仰向敌在头侧(前转))↓KKK	起上攻击

注 1：背后攻击后可用 P 发动的招术连续
注 2：背后攻击后可用上段投

台词一览

登场台词
- 咻！来吧！
- 咻！我是无敌的！
- 咻！南无～

胜利台词
- 我是无敌的！
- 天下无双！
- 你的修行不够！



全角色最强解说 更加诡秘的螳螂拳

LION – RAFALE 里昂

格斗流派：螳螂拳　血型：AB　兴趣：收集刀　体重：63kg
国籍：法国　职业：大学生　身高：171cm　BWH：90/84/88

攻击敌人的眼睛和各处死穴，擅用勾手的锐利攻击手里昂。本做保留了里昂动作迅速的特点，他是喜欢玩弄对手的行家最爱的主角。

技名	指令	备考
统捶	P	
统捶	P	
统捶	→P	踏入
勾手连捶	PP	
连环穿掌	PPP	
连捶扫手	PP↓P	
连捶腿	PK	
下统捶	↓P	
下统捶	↓P	
流星勾手击	↓↙←P	
流星勾手连击	↓↙←PP	
盘肘	→P	
盘肘连环手	→PP	
疾步升穿手	↓→P	
前疾步	→→P	
背转勾手	←P	
连旋背勾手	←PP	
转身螳螂连脚	←PPK	
进步螳螂扫手	←↘P	
穿阴掌	↘P	
落击掌	↘PP	
扫勾手	↓↘P	
连扫勾手	↓↘PP	
腾击捶	↙P	
腾击连捶	↙PP	
穿心腿	K	
穿心腿	→K	踏入
连旋腿	KK	
轨腿	↓K	
前扫腿	↓KK	
登旋腿	↓KK+G	
勾手提膝	→K	
斧刃腿	→→K	
斧刃连蹬脚	→→KK	
旋风腿	↑K	
挂统腿	↑KK	
弹腿	↘K	
穿弓腿	↙K	
闪转空脚	↗K	
双耳旋风	P+K	
俯步扫手	↓P+K	
转身俯步双手	→P+K	
转身俯步双手	→P+K←	
转身俯步双手腿	→P+KK	
石勾心	→→P+K	
流星连勾手	→→P+KP	
连三捶盘肘	→→P+KPP	
泰山双勾手	←P+K	蓄力可
纵跳穿掌	↑P+K	
倒步背扫手	↘P+K	
斜步斜扫捶	↙P+K	
后大腿	↓K+G	
转身撩阴脚	→K+G	
旋风落脚	←→K+G	背向状态
旋风背双手	←→K+G↓P	
旋风背双手	←→K+G↙P	背向状态
旋风踵脚	←→K+G↓K	背向状态
疾地扫腿	↘K+G	
前扫转身脚	↙K+G	背向状态
磨盘手	（↓方向回避中）P+K+G	
磨盘手	（↑方向回避中）P+K+G	
斜前步	↘P+K+G	
斜前步	↖P+K+G	
斜后步	←P+K+G	
投技		
破刀手撇腿	P+G	上段投
翻身提膝	P+G	上段投
翻身提膝	P+G	上段投
连勾手背袭	P+G	上段投
登山翻车脚	↓→P+G	上段投
扑步	→↙P+G	上段投
翼进	→↙P+G↓	投技打击
翼进	→↙P+G↑	投技打击
落首双手	→↙P+G↓P+G	投技打击
落首断腿	→↙P+G↑P+G	投技打击
采取炮靠	→→P+G	上段投
贴身双勾手	→↘↓↙←P+G	上段投
七星天分肘	←P+G	上段投
飞转双空脚	←→P+G	上段投
飞转双空脚	←→P+G	壁投

技名	指令	备考
摆下尖转	↘P+G	上段投
七星跳飞拂蝉	↗P+G	上段投
七星跳飞拂蝉	↗P+G	壁投
跳跃攻击		
腾空背击掌	P	跳跃攻击
落步统捶	P	跳跃攻击
腾空击掌	↗P	跳跃攻击
腾空踵脚	K	跳跃攻击
炮扫踵脚	K	跳跃攻击
腾空踵脚	↖K	跳跃攻击
DOWN 攻击		
落穿手	↘P	DOWN 攻击
飞转落腿	↑P	DOWN 攻击
背后攻击		
背连穿掌	P	
背步扫手	↓P	背后攻击
后穿脚	K	背后攻击
回挂脚	↓K	背后攻击
背身尖掌	P+K	背后攻击、先行入力
振向攻击		
穿掌背转	←←P	背向攻击要先处于背向的状态
后截腿	←←K	背向攻击要先处于背向的状态
下旋腿背转	←←K+G	背向攻击要先处于背向的状态
壁技		
垂揪后脚	→P+K+G	壁技、壁前
壁回膝脚	↗P+K+G	壁技、壁前
起身攻击		
穿弓连腿	（敌在脚侧）KKK	起上攻击
背登起脚	（敌在脚侧）KKK	起上攻击
背登起脚	（敌在脚侧（横转））KKK	起上攻击
背登起脚	（敌在脚侧（前转））KKK	起上攻击
跳转踵脚	（敌在头侧）KKK	起上攻击
登旋脚	（敌在头侧）KKK	起上攻击
登旋脚	（敌在头侧（横转））KKK	起上攻击
登旋脚	（面向下（后转））KKK	起上攻击
登旋脚	（仰向敌在脚侧）KKK	起上攻击
登旋脚	（仰向敌在脚侧）KKK	起上攻击
登旋脚	（仰向敌在脚侧（横转））KKK	起上攻击
登旋脚	（仰向敌在脚侧（后转））KKK	起上攻击
背登起脚	（仰向敌在头侧）KKK	起上攻击
背登起脚	（仰向敌在头侧）KKK	起上攻击
背登起脚	（仰向敌在头侧（横转））KKK	起上攻击
背登起脚	（仰向敌在头侧（前转））KKK	起上攻击
疾地背旋腿	（敌在脚侧）↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（敌在脚侧）↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（敌在脚侧（横转））↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（敌在脚侧（前转））↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（敌在头侧）↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（敌在头侧）↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（敌在头侧（横转））↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（面向下（后转））↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（仰向敌在脚侧）↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（仰向敌在脚侧）↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（仰向敌在脚侧（横转））↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（仰向敌在脚侧（后转））↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（仰向敌在头侧）↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（仰向敌在头侧）↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（仰向敌在头侧（横转））↓KKK	起上攻击
疾地旋腿	（仰向敌在头侧（前转））↓KKK	起上攻击



全角色最强解说 **越喝越强的醉拳**

SHUN-DI 舜帝

格斗流派：醉拳　血型：O　兴趣：饮酒　体重：63kg

国籍：中国　职业：中医　身高：164cm　BWH：88/86/89

巧妙躲避对手的攻击，攻击中倒地悠闲喝一杯。越喝越强的醉拳武术大师，本做中大家可以欣赏到更加优美的醉拳动作。

技名	指令	备考
馒挑击	P	
挑击	P	
仰手挑击	→P	
连击	PP	
叉手连环击	PPP	
连击下腿	(酒6以上)PP↓K	G DOWN
连击后下腻腿	(酒6以上)PP↓KK	G DOWN
击转旋腿	PK	
伏挑击	↓P	
伏挑击	↓P	
挑腕撩拳	↓↘→P	
挑腕截手	(酒6以上)↓↘→PP	
何仙肘击	→P	
何仙臂打	→PK	
何仙双掌	→PP	
何仙连环臂打	→PPK	
何仙连环杯手	→PPP	
何仙姑	→PPPK	
横扫击	←P	
月牙颚手	←→P	
连截颚手	←→PP	
连击颚手	←→PPP	
漫步醉硬手	←↘P	
仰饮杯手	↘P	
仰饮仙手	(酒8以上)↘PP	
仰饮连环单脚	(酒8以上)↘PPK	
醉仙倒立.	↘PPKP+K+G	
醉仙倒立	↘PPK·P+K+G	迟入力
月牙叉击	↓↘P	
背旋肘	↙P	
背旋肘回下脚	↙PK	
飞天崩击	↗P	
倒地反衡爪	↖P	
后腻腿	K	张果老
连飞跳击	KK	张果老
连腻四手	KKP	
连腻青下掌	KK↓P	
连腻青下龙脚	(酒16以上)KK↓PK	
仰穿腿	↓K	
侧踹仙腻	→K	张果老
宙舞双转脚	→→K	
仰身倒腿	←K	DOWN
龙尾脚	↑K	
侧踹脚	↘K	
后腻下腿	↙K	G DOWN
后腻连腿	↙KK	G DOWN
空飞双单腻	↖K	DOWN
旋子	↗K	DOWN
醉仙手	P+K	
醉仙手	P+KK	DOWN
醉仙倒立	P+KKP+K+G	
前旋扫腿	(酒1以上)↓P+K	
连前旋扫腿	(酒6以上)↓P+KK	
连环前旋扫腿	(酒7以上)↓P+KKK	
转身双冲掌	→P+K	酒(+3)
腾空飞天炮	(酒8以上)→→P+K	
宙舞身	↑P+K	转倒立
击山旋肘	↘P+K	蓄力可
跄踉宙旋	↙P+K	
韩湘子	↙P+KP	
单飞跳击	K+G	K+G押住张果老
横双手	K+GP	
倒脚	↓K+G	
旋风扫腿	↓or↓↘K+G	
翻身连尖脚	←K+G	K+G押住张果老
龙尾脚	↑K+G	
背倒连旋脚	↙K+G	DOWN
斜侧连脚	(↓方向回避中)P+K+G	
斜侧连脚	(↑方向回避中)P+K+G	
后伸避	←P+K+G	
后伸避扩手	←P+K+GP	
向侧前避	↘P+K+G	
向侧前避	↗P+K+G	
向侧后避	↙P+K+G	
向侧后避扩手	↙P+K+GP	
向侧后避双手	↙P+K+GP+K	
向侧后避	↖P+K+G	
向侧后避扩手	↖P+K+GP	
向侧后避双手	↖P+K+GP+K	
仰饮酒	↑P+K+G	酒(+1)
座盘跌	↓P+K+G	
宙舞落穿倒	(座盘跌中)K	
裁趾脚	(座盘跌中)↓K	
座饮酒	(座盘跌中)P+K+G	酒(+3)

技名	指令	备考
转倒立	→↘↓↙←	
倒身连脚	(转倒立中)K	转倒立
转身醉酒靠	(转全立中)P+K	
双衡腿	(转全立中)K+G	
横寝	←↙↓↘→	横寝
涅槃旋脚	(横寝中)K	
涅槃腻捶	(横寝中)KP	
仰身倒腿	(横寝中)KPK	DOWN
涅槃连击腿	(横寝中、酒10以上)KP↓K)	G DOWN
涅槃连击下腿	(横寝中、酒10以上)KP↓KK)	G DOWN
涅槃双扫脚	(横寝中)→K	
涅槃扫脚	(横寝中)↓K	
横寝饮酒	(横寝中)P+K+G	酒(+↘)
横扫仙击	(张果老中)P	
侧踹仙腻	(张果老中)K	
醉仙倒腻扫击	(张果老中)P+G	横寝
前旋扫腿	(张果老中)K+G	
横寝	(张果老中)↑	
横寝	(张果老中)↓	
座盘跌	(张果老中)P+K+G	
投技		
醉步转身肘	P+G	上段投、酒(+5)
转身倒袭裹肘	P+G	上段投
转身倒袭裹肘	P+G	上段投
权钟离	P+G	上段投、酒(+5)
青倒裹肘	(酒5以上)P+G	上段投
倒袭裹肘	←P+G	上段投
倒袭裹肘	←P+G	上段投、酒(+5)
转身操鸡脚	(酒6以上)←↘P+G	上段投
转身操胯	↘P+G	上段投
翻身双仙腿	(转倒立中)P+G	上段投
跳跃攻击		
倒地反衡爪	P	跳跃攻击、DOWN
落步挑击	P	跳跃攻击
飞天崩击	↗P	跳跃攻击
裁下腿	K	跳跃攻击
地这腿	K	跳跃攻击
DOWN攻击		
螺旋醉肘	↘P	DOWN攻击
转宙落脚	↑P	DOWN攻击
倒地反衡爪	↖P	DOWN攻击
天地肘击	↗P	DOWN攻击、DOWN
背反掌	P	注1
醉仙手	P+K	背后攻击
仙踹脚	P+KK	背后攻击、DOWN
背旋腿	K	背后攻击
背下反掌	↓P	背后攻击
低踹脚	↓K	背后攻击
振り向き攻击		
挑击背转	←·←P	背向攻击要先处于背向的状态
网仙回脚	←·←K	背向攻击要先处于背向的状态
起身攻击		
扑虎	(敌在脚侧)KKK	起上攻击
登侧踹脚	(敌在脚侧)KKK	起上攻击
登侧踹脚	(敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
登侧踹脚	(敌在脚侧(前转))KKK	起上攻击
回旋脚	(敌在头侧)KKK	起上攻击
回旋脚	(敌在头侧)KKK	起上攻击
回旋脚	(敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
回旋脚	(面向下(后转))KKK	起上攻击
金绞剪	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
回旋脚	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
回旋脚	(仰向敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
回旋脚	(仰向敌在脚侧(后转))KKK	起上攻击
登侧踹脚	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
登侧踹脚	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
登侧踹脚	(仰向敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
登侧踹脚	(仰向敌在头侧(前转))KKK	起上攻击
后穿旋脚	(敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(敌在脚侧(前转))↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(面向下(后转))↓KKK	起上攻击
仰穿腿	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(仰向敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(仰向敌在脚侧(后转))↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(仰向敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
座架扫脚	(仰向敌在头侧(前转))↓KKK	起上攻击

注1：背后攻击后可用P发动的招术连续

1P Color

主场地图

台词一览

登场台词

- 放马过来吧年轻人！
- 唔，嘿！
- 哪个先来？嘿嘿！

胜利台词

- 今天的酒鲜美啊！
- 唔，嘿！
- 哈，哈哈哈哈！

2P Color



1P Color

主场地图

台词一览

登场台词

- 吧!
- 让我们来一决胜负
- 神髓吧!
- 让你看看合气道的
- 哈!来吧!

胜利台词

- 重新练过再来吧。
- 还不如练习过瘾~

2P Color

全角色最强解说 合气道——最强的反击技!

AOI－UMENOKOUJI 梅小路葵

格斗流派:合气柔术　血型:A　兴趣:养花　体重:47kg
国籍:日本　职业:大学生　身高:162cm　BWH:83/53/86

化攻击为无形的技巧被强化,展现给大家的是崭新的天地阴阳构!在VF4中葵给我们表演合气道的魅力所在!

技名	指令	备考
打突	P	
打突	P	
打突	→P	踏入
打突	←P	
二连突	PP	
二连突横肘	PPP	
连突小太刀	PPPK	
连突小太刀～天地阴阳	PPPKP+K+G	天地阴阳
连突草雉	PPP↓K	寸步可
连突草雉～天地阴阳	PPP↓KP+K+G	天地阴阳
二连突横打	PP→P	寸止可
连突纲车	PP→PP	寸止可
二连突钉脚	PPK	
掌蹴り重わ	PK	
下段掌打	↓P	
下段掌打	↓P	
中段肘当	→P	
旋樱	→PP	寸止可
衣车	→→P	寸止可
上段当て	→←P	
扇扩い	←P	
重わ当おて	←→P	
天开	←→PP+G	打击投
两止	←↘P	
袖伸剑	↘P	寸止可
袖伸剑～天地阴阳	↘PP+K+G	
无双破	↓↘P	
袖车	↓↘P←P+G	打击投
胫碎き	↙P	
上蹴り	K	
上蹴り	→K	
锁镰	KK	
雷刃破	→K	
雷刃破～天地阴阳	→KP+K+G	天地阴阳
云蹴り	→KK	
下段蹴り当	↓K	
中踵蹴り	↘K	
踵切り	↙K	
平手	P+K	
平手2	P+KP	
平手3	P+KPP	
横打	→P+K	
横周肘当て	→P+KP	寸止可
浮樱	→→P+K	
上势柳扇掌	←←P+K	寸止可
双掌打	←→P+K	
凤凰手	↘P+K	
草雉	↓K+G	寸止可
草雉～天地阴阳	↓K+GP+K+G	天地阴阳
上段蹴り当て	→K+G	
水月突	→K+GP	
插み蹴り	←K+G	背向状态
空势瓦突蹴り	↑K+G	
身躲肘当て	(↓方向回避中)P+K+G	
身躲肘当て	(↑方向回避中)P+K+G	
天地阴阳	←P+K+G	注1
流水	(天地阴阳中)↓	
流水	(天地阴阳中)↑	
投技		
小当	P+G	上段投
螃手取り	P+G	上段投
螃手取り	P+G	上段投
杉倒	P+G	上段投
合气投げ	↓→P+G	上段投
送り手回し	→→P+G	上段投
六段带取	←P+G	上段投
木の叶落とし	↘P+G	上段投
半月巴	↙P+G	上段投
半月巴	↙P+G	壁投
蝶络み	→↘↓↙←P+G	投技打击
勢络み	←↙↓↘→P+G	投技打击
弓身固あ	→↓or←↓P+G	投技打击
糸卷き	→↑or←↑P+G	投技打击
海老折り	↓↑P+G	投技打击
权引き	↑↓P+G	投技打击
手极あ倒身	↓P+K+G	下段投
真之位	↙P+K+G	下段投
返技		
转身入身	←P+K,↙P+K	返技
涡捻り	←P+K,↙P+K	返技
枝割き	←P+K,↙P+K	返技
樱落とし	←P+K,↙P+K	返技
小波	←P+K,↙P+K	返技
小波	←P+K,↙P+K	返技

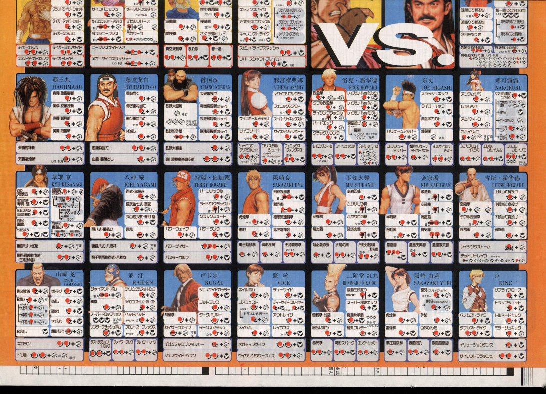
注1:上中判定后P+K+G押住并维持一段时间

技名	指令	备考
裹小手返し	←P+K,↙P+K	返技
裹扇流	←P+K,↙P+K	返技
龙の顎门	↙P+K	返技
茑かずら	↙P+K	返技
扇裂き	↙P+K	返技
落ち叶舞	↙P+K	返技
风车轮	↙P+K	返技
龙の顎门	↙P+K	返技
大涡	↖P+K	返技
大涡	↖P+K	返技
小波	↓P+K	返技
小波	↓P+K	返技
扇流	↓P+K	返技
扇流	↓P+K	返技
枫落とし	↓P+K	返技
枫落とし	↓P+K	返技
护り袭	(仰向敌在头侧DOWN中)P+K	返技
护り袭	(仰向敌在头侧DOWN中)P+K	返技
铁送り	(仰向敌在脚侧DOWN中)P+K	返技
铁送り	(仰向敌在脚侧DOWN中)P+K	返技
流制手	(天地阴阳中)	下段技
流制手	(天地阴阳中)	下段技
羽胧	(天地阴阳中)	下段技
羽胧	(天地阴阳中)	下段技
半月车	(天地阴阳中)	下段技
半月车	(天地阴阳中)	下段技
半月车	(天地阴阳中)	下段技
半月车	(天地阴阳中)	下段技
跳跃攻击		
飞び手刀	P	跳跃攻击
飞び手刀	P	跳跃攻击
飞び前蹴り	K	跳跃攻击
飞び踵蹴り	K	跳跃攻击
飞び踵蹴り	K	跳跃攻击
DOWN攻击		
纵手刀	↘P	DOWN攻击
空势袍手刀	↑P	DOWN攻击
枝碎き	↘P+G	DOWN投
浮叶阵	↘P+G	DOWN投
云水	↘P+G	DOWN投
不动阵	↘P+G	DOWN投
背后攻击		
手刀回	P	注1
回り上蹴り	K	背后攻击
锁镰	KK	背后攻击
回り侧蹴り	↘K	背后攻击
回り手刀	↓P	背后攻击
回り下蹴り	↓K	背后攻击
回り下蹴り	↓K	背后攻击
振り向き攻击		
涡卷手刀	←←P	背向攻击要先处于背向对手状态
起き上がり攻击		
云割り	(敌在脚侧)KKK	起上攻击
纵割り	(敌在脚侧)KKK	起上攻击
纵割り	(敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
纵割り	(敌在脚侧(前转))KKK	起上攻击
霞切り	(敌在头侧)KKK	起上攻击
霞切り	(敌在头侧)KKK	起上攻击
霞切り	(敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
霞切り	(面向下(后转))KKK	起上攻击
霞切り	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
霞切り	(仰向敌在脚侧)KKK	起上攻击
霞切り	(仰向敌在脚侧(横转))KKK	起上攻击
霞切り	(仰向敌在脚侧(后转))KKK	起上攻击
纵割り	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
纵割り	(仰向敌在头侧)KKK	起上攻击
纵割り	(仰向敌在头侧(横转))KKK	起上攻击
纵割り	(仰向敌在头侧(前转))KKK	起上攻击
水面切り	(敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
水切り	(敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
水切り	(敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
水切り	(敌在脚侧(前转))↓KKK	起上攻击
水切り	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
水切り	(敌在头侧)↓KKK	起上攻击
水切り	(敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
水切り	(面向下(后转))↓KKK	起上攻击
水切り	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
水切り	(仰向敌在脚侧)↓KKK	起上攻击
水切り	(仰向敌在脚侧(横转))↓KKK	起上攻击
水切り	(仰向敌在脚侧(后转))↓KKK	起上攻击
水切り	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
水切り	(仰向敌在头侧)↓KKK	起上攻击
水切り	(仰向敌在头侧(横转))↓KKK	起上攻击
水切り	(仰向敌在头侧(前转))↓KKK	起上攻击

注1:背后攻击后可用P发动的招术连续



全人物技表
CAPCOM VS. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001
机种:ARC,PS2,DC 厂商:CAPCOM
类型:对战 ACT 发售日:发售中
玛琪 MAKI
逆突鯱け
天狗崩し 空中
八咫鏡
烈風脚
疾駆け
武神剛雷破
鉄心崩
戯天狗
伊格尔 EAGLE
カンタベリーブルー
オックスフォードレッド
リバプールホワイト
マンチェスターブラック
セントアンドリューグリーン
マンチェスターゴールド
ユニオンジャックプラチナム
舰恭介 KYOSUKE KAGAMI
雷神アッパー
幻影ウェーブ
幻影ブレイカー
幻影キック 空中可
クロスカッター
旋風クロスカッター
ダブル幻影キック
スーパー雷神アッパー
ファイナルシンフォニーRemix
云 YUN
絶招歩法
穿弓腿
虎撲子
鉄山靠
前方転身
楊家連撃
揚炮
雷震魔破拳
罗兰特 ROLENTO
メコンデルタアタック
メコンデルタエアレイド
パトリオットサークル
メコンデルタエスケイプ
スティンガー
スカウタージャンプ
テイクノープリズナー
マインスイーパー
スティールレイン
莫莉卡 MORRICAN
ソウルフィスト 空中可
シャドウブレイド
ベクタードレイン
バルキリーターン
カーディナルブレイド
ソウルフェニックス
ダークネスイリュージョン
火引弹 DAN HIBIKI
晃龍拳
断空脚 空中可
前転挑発
後転挑発
我道拳
震空我道拳
必勝無頼拳
晃龍烈火
挑発伝説 START
豪鬼 COUKI
豪波動拳
百鬼襲
不追加
阿修羅閃空
前方転身
滅殺豪波動
天魔豪斬空
滅殺豪昇龍
瞬獄殺
隆 RYU
波動拳
灼熱波動拳
昇龍拳
竜巻旋風脚 空中可
真空波動拳
真空竜巻旋風脚
真・昇龍拳
肯 KEN
波動拳
昇龍拳
竜巻旋風脚
稲妻かかと割り
前方転身
昇龍裂破
神龍拳 連打
疾風迅雷脚
春丽 CHUN－LI
百裂脚 連打
気功拳
スピニングバードキック
気功掌
鳳翼扇
古列 GUILE
ソニックブーム
サマーソルトキック
トータルワイプアウト
サマーソルトストライク
ソニックハリケーン
桑吉尔夫 ZANGIEF
バニシングフラット
スクリューパイルドライバー
ダブルラリアット
アトミックスープレックス
クイックダブルラリアット
フライングパワーボム
ファイナルアトミックバスター
エリアルロシアンスラム
达尔锡姆 DHALSIM
ヨガファイア
ヨガフレイム
ヨガブラスト
ヨガテレポート 空中可
ヨガストリーム
ヨガボルケイノ
ヨガテンペスト
E. 本田 E. HONDA
百裂張り手 連打
スーパー頭突き
スーパー百貫落とし
大銀杏投げ
鬼無双
大蛇砕き
布兰卡 BLANKA
バックステップローリング
バーチカルローリング
エレクトリックサンダー
サプライズフォワード
ローリングアタック
サプライズバック
ダイレクトライトニング
グランドシェイブローリング
シャウトオブアース
M. 拜森 M. BISON
ダッシュグランドストレート
ダッシュグランドアッパー
ダッシュストレート
ターンパンチ
ダッシュアッパー
バッファローヘッドバット
クレイジーバッファロー
ギガトンブロー
巴洛克 BALROG
イズナドロップ
ローリングクリスタルフラッシュ
スカーレットテラー
スカイハイクロー
バックスラッシュ
フライングバルセロナアタック
ショートバックスラッシュ
フライングバルセロナスペシャル
スカーレットミラージュ
ローリングイズナドロップ
レッドインパクト
沙加特 SAGAT
タイガーショット
维加 VEGA
ヘッドプレス
春日野樱 SAKURA KASUGANA
春風脚
佳美 CAMMY
スパイラルアロー
フーリガンコンビネーション
高岭响 HIBIKITAKANE
居合い蹴り



VS.
霸王丸
HAOHMARU
天覇封神斬
天覇凄煌斬
藤堂龙白
RYUHAKUTOTO
陈国汉
CHANG KOEHAN
鉄球大暴走
麻宮雅典娜
ATHENA ASAMIY
サイコボールアタック
サイコソード
洛克・霍华德
ROCK HOWARD
レイジングストーム
シャインナックル
东丈
JOE HIGASHI
タイガーキック
ハリケーンアッパー
爆裂拳
娜可露露
NAKORURU
アンヌムツベ
レラムツベ
アムベヤトロ
カムイリュセ
草薙 京
KYU KUSANAGI
八神 庵
IORI YAGAMI
百式・鬼焼き
特瑞・伯加德
TERRY BOGARD
バーンナックル
ライジングタックル
クラックシュート
パワーウェイブ
パワーダンク
パワーゲイザー
バスターウルフ
阪崎良
SAKAZAKI RYU
虎煌拳
不知火舞
MAI SHIRANUI
ムササビの舞
花蝶扇
金家潘
KIM KAPHWAN
飛燕斬
半月斬
鳳凰脚
吉斯・霍华德
GEESE HOWARD
上段当て身投げ
中段当て身投げ
下段当て身投げ
烈風拳
ダブル烈風拳
邪影拳
レイジングストーム
デッドリーレイブ
山崎 龙二
RYUJI YAMAZAKI
ギロチン
ドリル
莱 汀
RAIDEN
ジャイアントボム
ヘッドバット
スーパードロップキック
サンダークラッシュボム
フロントスープレックス
ファイアーブレス
クレイジートレイン
卢卡尔
RUGAL
ジェノサイドカッター
ゴッドプレス
烈風拳
ダークバリヤー
カイザーウェイブ
ダークスマッシュ
ギガンテックプレッシャー
ジェノサイド・ヘブン
薇 丝
VICE
ネイルボム
ディーサイド
ゴアフェスト
アウトレイジ
メイヘム
レイヴナス
ネガティブゲイン
ウイザリングサーフェス
二阶堂 红丸
BENIMARU NIKAIDO
スーパー稲妻キック
紅丸コレダー
雷光拳
電影スパーク
エレクトリッガー
阪崎 由莉
SAKAZAKI YURI
虎煌拳
砕破
覇王翔吼拳
飛燕烈孔
京
KING
サプライズローズ
トラップショット
ベノムストライク
ダブルストライク
トルネードキック
ミラージュキック
イリュージョンダンス
サイレントフラッシュ

鉄拳 TEKKEN 4

指令说明

→	短时间内输入方向指令，在 1/60 秒内输入，指令成立
⇨	长时间输入方向指令，要注意输入时间的长短
□△×○	分别对应角色的左拳、右拳、左脚、右脚
☆	表示前一个指令与后一个指令之间需要停顿的时间
投技	同时输入右拳右脚键加任意方向键

KAZUYA MISHIMA 三岛一八

技名	输入指令	攻击种类
ワンツーパンチ	□△	上、上
双殴腿砕き	□△○	上、上、下
鬼哭連拳	□△△	上、上、下
闪光烈拳	□□△	上、上、中
里拳二段	△△	上、上
螺旋里拳	←←△	上
空斩脚	→→→(or 跑动中)×	中
腿砕き	↙○	下
踵切り	↘○○	中、中
右踵落とし	⇨○	中
破砕蹴	(↗)○×	中
左踵落とし	→→×	中
鬼神减裂	←□+○	防御不能
真・鬼神减裂	←□+○←按住	防御不能
风神拳	→☆↓↘△	上
雷神拳	→☆→↘□	中
雷神拳中段脚	→☆↓↘(or→☆↘)□×	中、中
雷神拳下段脚	→☆↓↘(or→☆↘)□○	中、下
奈落払い	→☆↓⊿○○	下、下
迅烈脚	→☆↓↘(or→☆↘)×	上
雾足	→☆	特殊移动
雾足风神拳	→☆↘△	上
雾足雷神拳	→☆⊿□	中
雾足奈落払い	→☆↘○○	下、下

技名	输入指令	攻击种类
螺旋袭刃脚	↗(or↑)○○	中、下
螺旋幻魔脚	↗(or↑)○○○○	中、下、下、中
ダブルアッパー	站立途中□△	中、中
魔神拳	站立途中△	中
踵落とし	站立途中○○	中、中
忌怨拳	↘△	中
六腑砕き	↘□	中
六腑凶鸣拳	↘□→△	中、中
心中突き	→△	中
魔神闪焦拳	→□+△	中
魔神闪焦凶鸣拳	→□+△按住△	中、中
凶袭拳	←□	上
左前蹴り－リードジャブ	×□	上、上
骸斩拳	横移动中□+△	上
魔神裂冲拳	←×□○△	上、上、下、中
头盖落とし	←□	中
闪烈脚	←○	上
震击	对手 DOWN 中↓○↓按住	下
体落とし	接近中△+○	投技(△)
旋蹴り	接近中△+○→按住	投技(△)
钟楼落とし	左侧面接近中投技	投技(□)
头盖砕き	右侧面接近中投技	投技(△)
背落とし	背后接近中投技	投技
超ぱちき	接近中→⇨□+△	投技(□+△)
アルティメットタックル	接近中↓(or↙or→☆↓↘☆)□+△	防御不能投技

CRAIG MARDUK 克瑞格・马度克

技名	输入指令	攻击种类
ワンツーパンチ	□△	上、上
ワンツーエルボースティング	□△→□	上、上、上
ワンツーストマックキックコンボ	□△×□+△	上、上、中、上
ジャブ－ボディーブロー	□⇨△	上、中
パワーナックル	□+△	中
パームラッシュ	→△□△□	上、上、上、上
スウエイダブルハンマー	↙□+△	中
ナックルハンマー	←□	中
ローリングバックナックル	←△	上
ヒールバズーカ	←○	上
ニースライサー	↓(or↙)○	下
ステップインロー	↓(or↙)×	下
ショルダーインパクト	↓□+△	中
ストレート－ショルダーインパクト	△↓□+△	上、中
アリゲーター	↓△○	中、中
フットスタンプ	↗(or↑or↖)×+○	中
スイングアッパーカット	↘□	中
ボディーブロー	↘△	中
ストマックキック	↘×	中
ストマックキックコンボ	↘×□+△	中、上
ストマックヒール	↘○	中
ヘッドアタック	↘□+△	上
サルコンパンチ	→□+△	上
アイアンタックル	→×+○	中
エルボースティング	→⇨△	上
ヘルスタンプ	站立途中□	中
トルネードチョップ	站立途中△	上
サイクロンキック	站立途中×	上
プッシングキック	站立途中○	中
ショートアッパー	站立途中□+△	中
シットブレイクキック	下蹲状态中↘○	下
ローリングハンマー	横移动中△	中
レッグシザース	↙×+○	下

技名	输入指令	攻击种类
クレイグホーン	下蹲状态中□+△	中
バイシクルキック	→⇨×	中
クレイグキャノン	←△+×	防御不能
クラウチングスタイル	×+○	特殊姿式
スピアタックル	クラウチングスタイル中□+△	投技(□+△)
パワーストレート	クラウチングスタイル中→△	中
ボディースラム	クラウチングスタイル中△+○	投技(△)
构え中横移动	クラウチングスタイル中↓or↑	特殊移动
マウントパンチ	マウントポジション中に□(or△)	マウント攻击
マウントパンチ(ヒールホールド)	マウントポジション中に□+×(or△+○)	マウント攻击
バックマウントパンチ	バックマウントポジション中に□(or△)	マウント攻击
バックマウントパンチ(チョークスリーパー)	バックマウントポジション中に□+×(or△+○)	マウント攻击
キャッチ	对手上段攻击的场合←□+△	返技
キャッチ	对手上段攻击的场合←×+○	返技
ニークラッシャー	接近中△+○	投技(△)
ローリングスプラッシュ	接近中△+○→按住	投技(△)
リバースヘッドクラッシュ	左侧面接近中△+○	投技(□)
リフトアップスロー	右侧面接近中△+○	投技(△)
フラインクスプラッシュ	背后接近中△+○	投技
バックドロップ	背后接近中△+○→按住	投技
ノーザンライトスープレックス	接近中↓↘⇨□	投技(□)
パワースラム	接近中↓↘⇨△	投技(△)
パワーボム	接近中↓△○	下段投技(□+△)
バックブリーカー	↓↙⇨□+△	投技(□+△)
ジャックハマー	接近中↙↙□+△	投技(□+△)
アトミックバスター	接近中→→□+△	投技(□+△)





STEAVE FOX　史蒂夫・福克斯

技名	输入指令	攻击种类
ダブカジャブ	□□	上、上
ジャブ－ボディーブロー	□→□	上、中
ジャブ－ボディーブロー－フリッカー构え	□→□←按住	上、中、特殊姿式
ダブルジャブ－ボディーブロー	□□→□	上、上、中
ダブルジャブ－ボディーブロー－フリッカー构え	□□→□←按住	上、上、中、特殊姿式
ワンツー	□△	上、上
ライトニングコンビネーション	□□△	上、上、上
ブリティッシュエッジコンボ1	□△□△	上、上、上、中
ブリティッシュエッジコンボ2	□△□↓△	上、上、上、下
ワンツースリー－フリッオー构え	□△□←按住	上、上、上、特殊姿式
ライトストレート－レフトフック	△□	上、上
ライトストレート－レフトフック－フリッオー构え	△□←按住	上、上、特殊姿式
クイックブリティッシュコンボ1	△□△	上、上、中
クイックブリティッシュコンボ2	△□↓△	上、上、下
ライトストレート－ライトビディー	△△	上、中
ワン・ワンツー	△□＋△	上、上、上
アッパーストレート	↘□△	中、上
フェイントレフトフックコンビネーション	↘□△□	中、上
フェイントレフトフック－フリッオー构え	↘□△□←按住	中、上、特殊姿式
ボーティカルエッジコンボ	↘□△△	中、中
フェイントワンツーコンビネーサョン	↘□△□＋△	中、上、上
フイトアッパー	↘△	中
フッパー	↘□	中
ソニックファング	↘□＋△	中、中
クイックフック	↓□	上
クイックフック－フリッカー构え	↓□←按住	上、特殊姿式
イーグッグロウコンビネーション1	↓△□△	中、中
イーグッグロウコンビネーション2	↓△□△→△	下、中、上
カッティングフック	↙△	下
カッティングフック	下蹲状态↙△	下
スマッシュ	→◊□	中
スマッシュ－フリッカー构え	→◊□←按住	中、特殊姿式
ドラゴニックハンマー	→◊△	中
ハートブレイクショット	→□＋△	中
イーグルクロウ	站立途中□△	中、中
パリング	△→	上中拳
パリング－レフトアッパー	パリング成功时□	特殊中
ダウン攻击	对手 DOWN 中↓□	下
ウエービング・レフト	×	特殊姿式
デンプシーロール	ウエービングレフト中○→按住	特殊姿式
デンプシーロール－パンチ	デンプノーロール中□or△	中、中、中……
レフトボディー－フリッカー构え	ウエービングレフト中□←按住	中、特殊姿式
バリアントコンビネーション	ウエービングレフト中□□	中、中
ショートショルダーアタック	ウエービングレフト中△	中
ウエービング・ライト	○	特殊姿式
デンプシーロール	ウエービングライト中×→按住	特殊姿式
デンプシーロール－パンチ	デンプシーロール中□or△	中、中、中……
アトミックブロー	ウエービングライト中△	中
ショートショルダーアタック	ウエービングライト中□	中
クイックターン	×＋○	特殊移动
ターンパンチ	×＋○△	中
ターンカッティングフック	×＋○↓△	下
クイックターン・レフト	×＋○↑(or↗or↖)	特殊移动
クイックターン・ライト	×＋○↓(or↘)	特殊移动
ターンパンチ	×＋○↑(or↗or↖or↓or↘)□	特殊移动、中
ターンカッティングフック	×＋○↑(or↗or↖or↓or↘)↓□	特殊移动、下
ダッキング	→×＋○(or×or○)	特殊移动
ロングダッキング	→×＋○(or×or○)→按住	特殊移动
ガゼルパンチ	ダッキング中□	中
シーホークアッパー	ダッキング中△	中
シーイーグルフック	ダッキング中→△	上
パラベリウムコンビネーション	ダッキング中□＋△□△□△□△□△□	中,中,中,中,中,中,中,中,中,中,中
スウエー	←×＋○or←×or←○	特殊姿式
チョッピングレフト	スウエー中□	中
トライデントフック	スウエー中△	中
フリッカー构え	←□＋△or□＋△	特殊姿式
スピットファイアーコンビネーション1造目－フリッカー构え	フリッカー姿式中□◊	上、特殊姿式
スピットファイアーコンビネーション2造目－フリッカー构え	フリッカー姿式中□□◊	上、上、特殊姿式
スピットファイアーコンビネーション3造目－フリッカー构え	フリッカー姿式中□□□◊	上、上、上、特殊姿式
スピットファイアーコンビネーション	フリッカー姿式中□□□△	上、上、上、中
ホーカー・テンペストコンビネーション	フリッカー姿式中□→□	上、中
ホーカー・ハリケーンコンビネーション	フリッカー姿式中□↓□	上、上
チョッピングライト	フリッカー姿式中△	中
ストルランサー	フリッカー姿式中←△	上
グリフオンスロー	フリッカー姿式中←□＋△	投技(△)
ストンピング	↙×	下
クリンチ	接近中△＋○	投技(△)
クリンチ－押し	△＋○×	投技
クリンチ－押し	△＋○○	投技
トルネードスロー	クリンチ后□	投技(□)
ハンマースロー	クリンチ后△	投技(△)
ソードフィッシュスロー	接近中→◊□＋△	投技(□＋△)
イーグルエルボー	接近中↓↙◊△＋○	投技(△)
チョークスラム	左側面に接近中コマンド投技	投技(□)
扩い腰(はらいごし)	右側面に接近中コマンド投技	投技(△)
パラベリウムスロー	背后から接近中投技	投技

PAUL PHOENIX　保罗・菲尼克斯

技名	输入指令	攻击种类
ワンツーパンチ	□△	上、上
PK コンボ	△×	上、上
クイック PK コンボ	→△×	上、上
PDK コンボ	△↓(or↙or↘)×	上、下
逆 PDK コンボ	□○	上、下
クイック PDK コンボ	→△↓(or↙or↘)×	上、下
疾风	→◊△	中
疾风崩激	→◊△□	中、中
万圣龙炮拳	→◊△□	中、上
疾风铁骑	→◊△△	中、下
里疾风	↓↘→(or↓→)□	上
避け疾风	←→□	上
崩拳	↓↘→(or↓→)△	中
落叶	↓(or↙)△×	下、中
龙王霹雳拳	↓○△□	下、中、特殊中
あびせ蹴り	→◊○	中
岩石割り	对手倒地中↓△	下
双飞天脚	↗(or↑or↖)×○	中、中
三宝龙(上段)	→→×○○	中、中、上
三宝龙(中段)	→→×○→(or↘)○	中、中、中
三宝龙(下段)	→→×○↓(or↙)○	中、中、下
瓦割り	↓□	中
瓦割り崩拳	↓□△	中、中
瓦割り落叶	↓□○△	中、下、中
瓦割り龙王霹雳拳	↓□○△□	中、下、中、特殊中
叶樱	下蹲前进开始⌀△	中
叶樱崩拳	下蹲前进开始⌀△□	中、中
叶樱铁骑	下蹲前进⌀△△	中、下
富狱	→□＋○	中
铁山靠	↓□＋△	中
槌打ち	→□＋△	中
震月	站立途中△	中
スイープキック	↙×	下
鸡尾	↘○	中
浮草	↓↙←	特殊动作
飘瓦	↓↙←□	中
飘疾	↓↙←△	中
逃げ旋	↓↙←×	下
旋樱	↓↙←×△	下、中
旋樱崩激	↓↙←×△□	下、中、中
旋樱铁骑	↓↙←×△△	下、中、下
旋疾风	横移动中□	上
不知火	横移动中×	下
万圣龙王拳	←□＋△	防御不能
サマーソルト NG	下蹲状态⇔↑△＋×＋○	中、中、中
左一本背负い投げ	接近中△＋○→按住	投技(△)
腕取り逆十字	接近中△＋○	投技(△)
我净掌	接近中△＋○←按住	投技(△)
巴投げ	接近中←□＋○	投技(□)
里当て	接近中→→□＋△	投技(□＋△)
风牙	接近中⌀□＋△	投技(□＋△)
腕返し	左側面接近中投技	投技(□)
大外刈り	右側面接近中投技	投技(△)
昆沙落し	背后接近中投技	投技
アルティメットタックル	↙(or 下蹲状态)□＋△	防御不能投技
暗云缔め	回避后△⇔□□☆○□□＋△	投技(□)
返し技	对手攻击场合←△＋○	返技

CHRISTIE MONTEIRO　克里斯汀・蒙特罗

技名	输入指令	攻击种类
ワンツーパンチ	□△	上、上
デコーバソ	↙○	上
デコーバソ～逆立ち	↙○←○	上、中
トロッカ・エ・ビイアオ～座り	×○	下、下
トロッカ・エ・ビイアオ～逆立ち	×○←按住	下、下
トロッカ・エ・ビイアオ・バイア	×○○○	下、下、下、下
トロッカ・エ・ビイアオ・バイア・サベサダス	×○○□+△	下、下、下、中
カベイリンニャ	→◊×+○	中
シャバ・ジラトリャ	↑(or↗)○	中
レヴエルサオ	○×	中、中
レヴエルサオ・ジラトリャ	○×○	中、中、中
レヴエルサオ～ラテラオ・トロッカ	○××	中、中、中
アウ・バチウド	→○	中
アウ・バチウド～逆立ち	→○←按住	中
アウ・バチウド～トロッカ・エ・ビイアオ～座り	→○×+○	中、下、下
ハステイラ・エ・シバタ	↙××	下、中
ハステイラ～逆立り	↙×○←按住	下
ハステイラ～ラテラオ・トロッカ～座り	↙×☆×	下、中
バイア	↙×○	下、下
バイア～逆立ち	↙×○←按住	下、下
コンビナソ・バイア	↙×○○	下、下、下
コンビナソ・バイア～逆立ち	↙×○○←按住	下、下、下
バイア・サベサダス	↙×○□+△	下、下、中
バイア～マカコ・エンベ	↙×☆○	下、上
マカコ・エンベ	←○	上
マカコ・エンベ～ハステイラ・エ・シバタ	←○××	上、下、中
マカコ・エンベ～ハステイラ～ラテラオ・トロッカ～座り	←○×☆×	上、下、中
マカコ・エンベ～バイア	←○×○	上、下、下
コンビナソ・マカコ・エンベ	←○○×+○	上、中、中、中
コンビナソ・フラコン	→△□○	上、上、中
シャバ・バイシャ	↘○	下
マカコ・デ・ラド	×+○	中
マカコ・デ・ラド～逆立ち	×+○←按住	特殊动作
スイ・シジュ	↗(or↑or↖)×+○	中
スイ・シジュ～座り	↗(or↑or↖)×+○↙(or↓)	中
エスパーダ～逆立ち	→×	中
ベンリン	←×	中
ベンリン・ブラダ	→◊×	中
ベンリン・ブラダ～座り	→◊×↓(or↙)按住	中
ベンリン・ブラダ～逆立ち	→◊×←按住	中
ジラール	→◊○→按住	特殊动作
ジラール～バイシャシュタール～座り	→◊○×	下
ジラール～アーウトシュタール～座り	→◊○	上
ビリバ	↘×+○	中
ビリバ～しゃがみ	↘×+○↓(or↙)按住	中
ガファンヨト～逆立ち	↘×	中

在横移动可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
ラテラオ・トロッカ	×	中
ラテラオ・トロッカ～逆立ち	×☆←按住	中
ラテラオ・トロッカフエイント～逆立ち	×←按住	特殊动作
ラテラオ・トロッカフエイント～座り	×↓按住	特殊动作
ラテラオ・トロッカ～ヴカオン～逆立ち	×☆←按住×+○	中、中
バイシャ・トロッカ	○	下、下
バイシャ・トロッカ～逆立ち	○←按住	下、特殊动作
バイシャ・トロッカフエイント～逆立ち	○☆×←按住	下、特殊动作
バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ	○☆×	下、下
バイシャ・トロッカ～アンボスシュタール	○×+○	下、中
ファイスカ	×+○	上、中
ファイスカ～しゃがみ	×+○↓(or↘or↙)按住	上、中
スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ	×+○×+○×+○↗×+○	上、中、中、中、中
スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ～座り	×+○×+○×+○↗×+○↓(or↙)按住	上、中、中、中、中
スペシャル・コンビナソ・ヨトーリキャンセル～逆立ち	×+○×+○×+○←按住	上、中、中
トロバオン	○×	上
トロバオン～逆立ち	○×←按住	上
アカタール・ケイショ	△	中
ヴィンガジィンヴァ	□+○	下

技名	输入指令	攻击种类
ガファンヨト～座り	↘×↓(or↘or↙)按住	中
コトヴエラダ	↘△	中
リードジャブ	←□+△	上
フマーサ	↙×+○	防御不能、防御不能
ヘランバゴ～座り	××	中
ヴァスーナ	↗(or↑or↖)□+△	上
イスカラディモオウン	←△	上
コンボジラール	□△○	上、上、特殊动作
アルマーダ・ブラダ	↗×	中
アルマーダ・ブラダ～座り	↗×↓(or↙)	中
アルマーダ・ブラダ～ビリバ	↗××	中、中
アルマーダ・ブラダ～バイシャアンボスシュタール～座り	↗××+○	中、下
アルマーダ・ブラダ～サンゴシュタール	↗×☆×	中、下
バルセロス	↙□+△	中
メイオシュタール	站立途中○	中
ラードシュタール	站立途中×	上
ルビエルナ	站立途中→×or↓(or↘)→×	中
しゃがみ～逆立ち	下蹲状态中↘□+△	特殊动作
サベサダス	下蹲状态中□+△	中
サベサダス～しゃがみ	下蹲状态中□+△↓	中
サベサダスキャンセル	下蹲状态中□+△□	特殊动作
フエイントサベサダス	下蹲状态中□+△□△	中
ドウブロ	下蹲状态中(or站立途中)×+○	中
ドウブロ～逆立ち	下蹲状态中(or站立途中)×+○←按住	中
ドウブロ～座り	下蹲状态中(or站立途中)×+○↓(or↘or↙)按住	中
ホウレ	下蹲状态中↘○	中
ベラウオン・スロー	接近中△+○	投技(△)
プリマベーラ・スロー	接近中△+○→按住	投技(△)
ベスコッソ・アチラール	接近中△+○←按住	投技(△)
ヴィラール	接近中←↙↓↘◊□+△	投技(□+△)
エストレーラ	接近中↘□+△	投技(□+△)
フォルモサ・スロー	左侧面接近中投技	投技(□)
リアス・スロー	右侧面接近中投技	投技(△)
ベスコッソ・グロ	背后接近中投技	投技
ヴィラール・ドイス	背后接近中投技←	投技
コンビナソ・ウーニャ	□+△	上、上
コンビナソ・ランサール	□+△×	上、中
コンビナソ・ランサール～しゃがみ	□+△×↓(or↙)按住	上、中
コンビナソ・ラーニャ～エスケルダシュタール～逆立ち	□+△☆×	上、上、中
ルーアビエルナ	←×+○	中
アグア	↓×○	下
コンビナソ・フズィラール	站立途中□×	上、中
ジレイタビンタ	站立途中△	中
レフトジャブ～逆立ち	□×	上、中
フエイントレフトキック	←×→	中、中
座り	↓×+○	特殊动作
シットスピンキック	↓○×	下

在蹲坐姿式下可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
座り～前转	→	特殊动作
座り～后转	←	特殊动作
座り～手前横转	↓	特殊动作
座り～奥横转	◊	特殊动作
座り～メイオシュタール	○	中
トウファオン	○×	下、下
座り～アーザシュタール～トロッカ・エ・ビイアオ～座り	○××+○	下、下、下、下
トロッカ・エ・アタカール	×○	中
座り～下段蹴り～ジラトリャ	×☆○	下、中
アヴァランシ	×+○	中
アヴァランシ・キャンセルキック～逆立ち	×+○×	中
アヴァランシ・フエイント～逆立ち	×+○←按住	特殊动作
コンビナソ・アヴァランシ	○×+○	中、中
サベサダス	◊□+△	中
コンビナソ・サグレス	□×	下、中
コンビナソ・ファテイマ	□○	下、上
コンビナソ・リシュボア	△×	中、中
コンビナソ・エヴォラ	△○	中、中

卷首特辑
▶PLAYSTATION 2
TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

逆向站立状态中可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
逆立ち	→□＋△	特殊动作
逆立ち～后转しゃがみ构え	↙	特殊动作
逆立ち～前转しゃがみ构え	↘	特殊动作
逆立ち－低い姿势	⇔	特殊动作
逆立ち横避け・奥	↑	特殊动作
逆立ち横避け・手前	↓	特殊动作
逆立ち－前转－クロスチョップ	☆→(or↘)□＋△	中
逆立ち横避け－下段キック	横避中×(or○)	下
パラフーゾ～逆立ち	○	特殊中、上
パラフーゾ－トロッカ・エ・ヒイアオ－座り	○×＋○	特殊中、上、下、下
逆立ち－トロッカ・エ・ヒイアオ	×○	下、下
逆立ち～テーハシュタール～座り	×	下
逆立ち－ラテラオ・トロッカ－座り	←×	中
ヴカオン～逆立ち	↓×＋○	中
逆立ち～レフトパンチ	□	中
逆立ち－レフトパンチ－ハステイラ・エ・シバタ	□××	中、下、中
逆立ち－ライトパンチ	△	中
逆立ち－ライトパンチ－バイシャ・トロッカ	△○	中、下、下
逆立ち－ライトパンチ－バイシャ・トロッカ－シュタール	△○×	中、下、下、下
逆立ち－ライトパンチ－バイシャ・トロッカフェイント－逆立ち	△○×←	中、下、特殊动作
逆立ち－ヒラターニョ	↑(or↓)○	中
逆立ち～ヒラターニョ～座り	↑(or↓)○↓(or↙)	中
逆立ち－ヒラキーニョ	↑(or↓)×	中
逆立ち－ヒラキーニョ－座り	↑(or↓)×↓(or↙)	中

KING 金

技名	输入指令	攻击移动
掌底	□△	上、上
掌底～かわず落し	□△△＋○	上、上、投技(△)
掌底～ジャンピングパワーボム	□△↓△＋○	上,上,蹲投技(□＋△)
掌低アッパー	□△□	上、上、中
掌低アッパー－滞空ブレンバスター	□△□△＋○	上、上、中、投技(△)
掌低アッパー－シャンピングパワーボム	□△□↓△＋○	上,上,中,蹲投技(□＋△)
シャドーラリアット	→□＋△	上
ジャガーインパクト	◊□＋△	上段防御不能
ショルダータックル	→△＋×	中
ローリングソバット	→○	中
ジャーガーストレート	→◊□	中
ジェイルキック	→→○	中
ジェイルキック～DDT	ジェイルキックカウンターの时自动发动	中、投技(□＋△)
スマッシュアッパー	→→△	中
グランドスマッシュ	→→☆△	下
水平チョップ	←□	上
フライングクロスチョップ	→◊□＋△	第一判定上、后半下
防御崩し	→→☆□＋△	防御不能
ダイビングボディープレス	→→△＋×	中
ドロップキック	→→(or◊)×＋○	中
サテライトドロップキック	→→→(or冲刺中)×＋○	中
ナックルボム	↗□＋△	中
スーパーナックルボム	↗□＋△舞	防御不能
ブラックボム	→☆↓↘□＋△	中
ジャンピングニー	→☆↓↘○	中
アリキック	↓(or下蹲状态中)×＋○○○or下蹲前进中(or冲刺中)○○○	下、下、下
アリキック(カウンター时)	↓(or下蹲状态中)×＋○○○○or下蹲前进中(or冲刺中)○○○○	下、下、下、下、下
スピニングスマッシュ	アリキック1发命中后△	中
ロードロップキック	↙○	下
かち上げエルボー	站立途中□＋△	中
エルボーフック	↘□＋△	中、中
エルボードロップ	⇘(or⇔or⇙)△＋○	中
ダイナマイトアッパー	下蹲前进中△	中
レッグブレーカー	下蹲状态↘□	下
フランケンシュタイナー	↘×＋○	特中、投技
ライトストレート－レフトアッパー	△□	上、中
レフトストレートライトアッパー	下蹲状态(or↓or↙)□☆△	特中、中
フラッシングエッボー	↓□＋△	中
893・k	←○	上
トラースキック	←×	上
ブルータルサイクロン	□＋△□	中、中
ネックカットキック	×○	上
ムーンサルトボディプレス	(背向状态)□○	防御不能
ターンラリアット	背向状态□＋△	上段防御不能
急所蹴り	背向状态×	中
急所蹴り－ネックブリーカー	背向状态×□＋△	中、投技(△)
ミドルキック～延髓	↘×○	中、上
アッパーカット	横移动中△	中
レッグラリアット	横移动中×＋○	上
アローエルボー	←△	上
アローストレート	←△押住	上
アローストレート－ジャンピングパワーボム	←△押住↓△＋○	上、下蹲投技(□＋△)
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンターヒット时□＋△	投技(□＋△)
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンターヒット时□＋△↑↓×＋○	投技(×＋○)
スイングDDT	接近中△＋○→按住	投技(△)
ブレンバスター	接近中↘△＋○	投技(△)

技名	输入指令	攻击种类
M・ドライバー	接近中△＋○◊	投技(△)
アルゼンチンバックブリーカー	左侧面接近中投技	投技(□)
ニークラッシャー	右侧面接近中投技	投技(△)
ハーフボストンクラブ	背后接近中△＋○→按住	投技
コブラツイスト	背后接近中△＋○	投技
ストレッチバスター	背后接近中←→□＋△	投技
ロックボトム	下蹲状态中↙↓↙	投技(□＋△)
ツームストンパイルドライバー	接近中↙◊△	投技(△)
ジャイアントスイング	接近中→←↙↓↘→□	投技(□)
フユギアフォーレッグロック	接近中↙□＋△	投技(□＋△)
ココナッツクラッシュ	接近中↘△＋×	投技(△)
マッスルバスター	接近中↓↙←□＋△	投技(□＋△)
シャイニングウイザード	→→→△＋○	投技
ジャンピングパワーボム	对手下蹲中接近中↓□＋×(or△＋○)	下蹲投技(□＋△)
ドラゴンスクリュー	对手攻击的场合←□＋×(or△＋○)	上中段脚返
ドラゴンスクリュー－フイギアフオーレツクロツク	ドラゴンスクリュー中×＋○	投技(□＋△)
回转アキレス腱固	对手攻击的场合←□＋×(or△＋○)	上中段脚返
アルティメットタックル	下蹲状态中(or→☆↓⇙)□＋△	防御不能投技
腕位ぎ十字固	タックル后□＋△	投技(□＋△△△△△)
レイジウインド	腕拉ぎ十字固中□＋△	投技
膝十字固	タックル后×＋○	投技(□＋△□□□□)
カゼスペシャル	膝十字固□＋△	投技
ストラングルホールド	当对手面向上侧在己方头侧で↙(or↘)△＋○	倒地投技(□＋△)
ジャイアントスイング	当对手面向上侧在己方足侧で↙(or↘)△＋○	倒地投技(□)
ゴールデンヘッドバッド	当对手面向上侧在己方足侧で↘△＋○↘按住	倒地投技(△)
フイギアフォーレッグロック	仰向けダウン対手の足侧で↙△＋○↙按住	倒地投技(□＋△)
转かす(うつ伏せにする)	当对手面向上侧在己方左侧面で↘(or↙)△＋○	倒地投技(□)
转かす(うつ伏せにする)	当对手面向上侧在己方右侧面で↘(or↙)△＋○	倒地投技(△)
サーフボードストレッチ	当对手面向下侧在己方头侧で↘(or↙)△＋○	倒地投技(□＋△)
ハーフボストンクラブ	当对手面向下侧在己方足侧で↘(or↙)△＋○	倒地投技(×＋○)
キャメルクラッチ	当对手面向下侧在己方左侧面で↘(or↙)△＋○	倒地投技(□)
弓矢固	当对手面向下侧在己方右侧面で↘(or↙)△＋○	倒地投技(△)
ロープ投技	接近中←□＋△	投技(□＋△)
ロープ投技～引き戻し	接近中←□＋△□＋×	投技(□)
ロープ投技～投技飞ばし	接近中←□＋△△＋○	投技(△)
ロープ投技－叩きつけ	接近中←□＋△×＋○	投技(×＋○)
ロープ投技－后方取り	接近中←□＋△□＋△	投技(□＋△)
ジャ防御ライバー	接近中↓↘◊□	投技(□)
ボストンクラブ	ジャ防御ライバー中□＋△×○□＋△	投技
アーチロックフエイスバスター	ジャ防御ライバー中□＋△	投技





LING XIAOYU 凌晓雨

技名	输入指令	攻击种类
雀连手	□△	上、上
雀连炮～背向け	□↓(or↘)△	上、中
雀连炮	□↓(or↘)△↓(or↘)按住	上、中
雀连架推掌	□△□	上、上、中
雀连转身击璧掌	□↓△□+△	上、中、中
架推掌	↙□	中
雀翼背掌	△□↘	上、中
雀翼背掌～背向け	△□	上、中
左さばき～背向け	←□	中
右さばき～背向け	←△	中
上步掌拳	↘□↘按住	中
上步掌拳～背向け	↘□	中
激璧掌	□+△	中
妃背掌～背向け	↑□	中
妃背掌	↑□↑	中
加横架推掌	→◊△□	中、中
前璧加横	⌓(or↶)□+△△	中、(中、)中、中
前璧加横架推掌	⌓(or↶)□+△△□	中、(中、)中、中、中
妃背掌步	⌓(or↶)□+△×+○	中、中
乌龙盘打	↓□	中、中、中
乌龙盘打～凤凰の构え	↓□↓按住	中、中、中
荡肩	站立途中△→	中
荡肩	站立途中△押住→	中
荡肩～背向け	站立途中△	中
荡肩～背向け	站立途中△押住	中
挑打华兰	↘△	中
挑打连掌	↘△□	中、中
插步桃拳	下蹲前进始めに△□	特中、特中
插步桃拳～背向け	下蹲前进开始△↘按住	特中
插步桃拳～背向け	下蹲前进开始△□↘按住	特中
括面脚	×	上
里合腿	→→×	中
扫腿背身击	下蹲状态中×△□○	下、上、上、中
浮身胆腿	→→○	中
凤凰双连腿～背向け	←○	上、上

摆出凤凰姿式可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
左桃领	□	中
右桃领	△	中
凤凰双打	△□	中、中
弓步盘肘(早)	姿式中□+△	中
弓步盘肘(迟)	□+△	中
弓步盘肘(超迟)	↓□+△	中
下爪	×	下
凤凰连爪	↖(or↑or↗)××	中、上
凤凰连脚	↖(or↑or↗)×○	中、中
扫腿	↖(or↑or↗)下降中×	下
凤凰旋脚	↶(or⌓or↷)上升中×	中
中段蹴り	○	中

背向对手时可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
蘑姑射迅肘	□	中
背身击	△□○	上、上、中
背身鹏际脚	×	中
虎尾脚	○	中
背身下段脚～背向け	↓(or↙or↘)×	下
背身下段脚	↓(or↙or↘)×↓(or↙or↘)按住	下
后转～跳弓脚	→×+□×+□	中
跳鸡距	→◊×	中

技名	输入指令	攻击种类
凤凰双连腿	←○←按住	上、上
斧刃脚	↙○	下
腾腿宙转脚	→→○对手防御时○	中、特殊动作
前旋扫腿	下蹲前进时开始○○	下、下
前旋扫腿～凤凰の构え	下蹲前进时开始○	下
扫腿连脚	↓×○	下、上
苍空炮	站立途中○	中
孤月闪	↑(or↗)○	中
孤月闪～凤凰の构え	↑(or↗)○↓□+△	中、特殊动作
侧转横移动	◊□+△	特殊动作
前转横移动	→×+○	特殊动作
回身横移动	×+○	特殊动作
回身横移动	↓×+○	特殊动作
摆步	←□+△	特殊动作
摆步猛虎掌	摆步中△	中
摆步碎璧	摆步中□+△	防御不能、中
双璧掌	→◊□+△□+△	中、中
宙转断空脚	○×	中
宙转断空脚～凤凰の构え	○×↓(or↘or↙)□+△	中、特殊动作
旋脚	↗(or↑or↖)×	中
旋脚～凤凰の构え	↗(or↑or↖)×↓(or↘or↙)□+△	中、特殊动作
挑发 1	□+×+○	特殊动作
挑发 2	△+×+○	中
天翔十字凤	→◊×+○	中
しゃがみ振り向き	下蹲状态中↙×+○	特殊动作
暗脚	↙×	防御崩し
凤凰の构え	↓(or↘or↙)□+△or下蹲状态中↓(or↘or↙)□+△	特殊动作
背を向ける	←×+○	特殊动作
上・中段さばき	□+○	
流垂落	接近中△+○	投技(△)
摇身倒波	接近中△+○→按住	投技(△)
旋毛	左侧面接近中投技	投技(□)
里旋毛	右侧面接近中投技	投技(△)
背捻腿落.	背后接近中投技	投技
孔雀跳腿	接近中→△□	投技(□+△)
引き投技	接近中↓↙←△	投技(△)

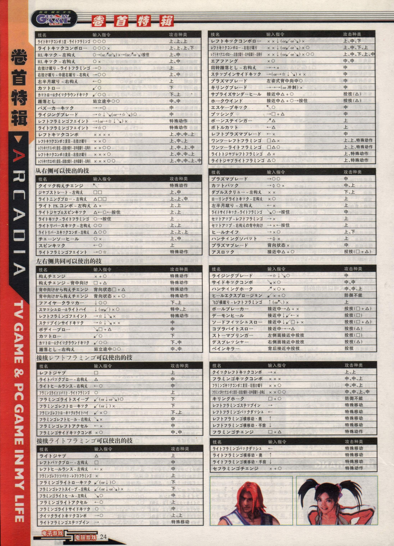
技名	输入指令	攻击种类
中段蹴り～背向け	○←(or↙)	中
扇蹴り	○×	下
扇蹴り～横转	○×↑按住	下、特殊动作
扇蹴り～横转	○×↓按住	下、特殊动作
前旋扫腿	→○○	下、下
腾空摆脚	↑(or↗)○○	中、中
凤凰穿弓腿	×+○	中、中、中
凤凰翼腿	↶(or⌓or↷)跳跃中○	中
背を向ける	←×+○	特殊动作
前转	→×+○	特殊动作
前转～凤凰の构え	→×+○↓按住	特殊动作
ジャンプ	↶(or⌓or↷)	特殊动作
投技掴み	□+×or△+○	投技(△)

技名	输入指令	攻击种类
凤凰の构え	↓(or↘)□+△	特殊动作
后转	→×+□	特殊动作
暗脚	↓(or↘or↙)○	防御崩坏
回身横移动(奥)	×+□	特殊动作
回身横移动(手前)	↙(or↓or↘)×+□	特殊动作
投技掴み 2	→→□+×(or△+○)	投技
飞燕流舞	→→×+□	中、中、投技
下段さばき	↓□+○	
上、中段さばき	□+○	

HWOARANG 花郎

技名	输入指令	攻击种类
ダブッジャブ	□□	上、上
ダブッジャブローキック	□□×	上、上、下
ダブッジャブロー&ハイキック	□□××	上、上、下、上
ワンツーパンチ	□△	上、上
ワンツーサイドキック	□△→×	上、上、中
ワンツーラウントキック	□△→○	上、上、上
ライトジャブサイドキック	△→×	上、中

技名	输入指令	攻击种类
ライトジャブラウンドキック	△→○	上、上
ミドルバックブロー～右构え	→△	中
ミドルバックブロー～左构え	→△按住	中
ボディーブロー	↘□+△	中
ライトキックコンボ	○○○○	上、上、上、中
ライトキックコンボ2发～左构え	○○	上、上
ライトキックコンボ2发～右构え	○→(or↗or↘)○→(or↗or↘)按住	上、中
ライトキックコンボ3发～左构え	○○○←按住	上、上、上
ライトキックコンボ3发～右构え	○○→(or↗or↘)○→(or↗or↘)按住	上、上、上



卷首特辑 ARCADIA TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

技名	输入指令	攻击种类
ライトキックコンボ3発-ライトフラミンゴ	○○○	上、上、上
ライトキックコンボロー	○○○×	上、上、上、下
RLキック~左构え	○→(or↗or↘)×→(or↗or↘)按住	上、中
RLキック~右构え	○×	上、中
右挂け蹴り-ライトフラミンゴ	→○	上
右挂け蹴り-中段右蹴り-右构え	→○○	上、中
右半月蹴り~右构え	←○	上
カットロー	↙○	下
カットロー&クイックラウンドキック	↙○○	下、上
踵落とし	站立途中○○	中、中
バズーカーキック	→→○	中
ライジングブレード	→☆↓↘(or→☆↘)○	中
レフトフラミンゴフェイント	→(or→☆↓↘)×	特殊动作
ライトフラミンゴフェイント	→☆○	特殊动作
レフトキックコンボ	××××	上、中、中、上
レフトキックコンボ2発目-右挂け蹴り	××○	上、中、上
レフトキックコンボ2発目-右挂け蹴り-右中段蹴り-右构	××○○	上、中、上、中
レフトキックコンボ3発目-右挂け蹴り	×××○	上、中、中、上
レフトキックコンボ3発目-右挂け蹴り-右中段蹴り-右构	×××○○	上、中、中、上、中

技名	输入指令	攻击种类
レフトキックコンボロー	××↓(or↙or↘)×	上、中、下
レフトキックコンボロー-右挂け蹴り	××↓(or↙or↘)×○	上、中、下、上
レフトキックコンボロー-右挂け蹴り-右中段蹴り-右构	××↓(or↙or↘)×○○	上、中、下、上、中
エアファング	×○	中、中
回转踵落とし~右构え	→→×	中
ステップインサイドキック	→(or→☆↓↘)××	中
プラズマブレード	左姿式背中向中○	中
キリングブレード	→→→(or 冲刺)×	中
サプライズサンダーヒール	接近中△+○	投技(△)
ホークウインド	接近中△+○→按住	投技(△)
エスケープキック	↖○	中
プッシング	→□+△	中
ボーンステインガー	↗△	上
ボトルカット	←△	上
レフトプラズマブレード	←×	中
ワンツーレフトフラミンゴ	□△×	上、上、特殊动作
ワンツーライトフラミンゴ	□△○	上、上、特殊动作
ライトトジャブレフトフラミンゴ	△×	上、特殊动作
ライトジャブライトフラミンゴ	△○	上、特殊动作

从右侧可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
クイック构えチエンジ	↖	特殊动作
ジャブストレート-左构え	□□	上、中
ライトニングブロー~左构え	△□□	上、上、中
ライトPKコンボ-左构え	△×	上、上
ライトジャブ&スピンキック	△←○←按住	上、上
ライトキック-ライトフラミンゴ	○→按住	上
ライトリバースキック-左构え	○○	上、上
ライトリバースキックコンボ-左构え	△○○	上、上、上
チェーンソーヒール	○×	上、中
スピンキック	←○	上
ライトフラミンゴフェイント	→○☆	特殊动作

技名	输入指令	攻击种类
プラズマブレード	→○○	中
カットバック	→◊○×	中、上
ダブルスクリュー~左构え	××	下、上
ローリングライトキック-左构え	×○	上
左半月蹴り~左构え	←×	上
ライトサイドキック-ライトフラミンゴ	↘○→按住	中
セットアップ-レフドフラミンゴ	→×	上
セットアップ-右构えの背中向け	→×←按住	上
ヒールナイフ	→×○	上、下
ハンティングソバット	→◊×	上
プラズマブレード	背向状态×	中
アスロック	接近中△+○	投技(□+△)

左右侧共同可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
构えチエンジ	×+○	特殊动作
构えチエンジ~背中向け	□+△	特殊动作
背中向けから构えチエンジ	背向状态□+△	特殊动作
背中向けから构えチエンジ	背向状态×+○	特殊动作
ファイヤークラッカー	↓○○	下、上
スマッシュロー&ライトハイ	↓(or↙)×○	特中、上
レフトフラミンゴフェイント	→☆↓↘×	特殊动作
ステップインサイドキック	→☆↓↘××	中
ボディーブロー	↘□+△	中
カットロー	↙○	下
カットロー&クイックラウンドキック	↙○○	下、中
踵落とし~右构え	站立途中○○	中、中

技名	输入指令	攻击种类
ライジングブレード	→☆↓↘○	中
サイドキックコンボ	↘×○	中、中
ハンティングホーク	↗×○×	中、中、上
ヒールエクスプロージョン	↙×+○	防御不能
飞び横蹴り-レフトフラミンゴ	↑(or↖)×	上
ボールブレーカー	接近中→△+×	投技(□+△)
デーモンヒール	接近中↓↙←×	投技(□)
ソードフィッシュスロー	接近中↓↙□+×	投技(□+△)
コブラバイトスロー	接近中→→△	投技(△)
ストーマブリンガー	左侧面接近中投技	投技(□)
デスプレッシャー	右侧面接近中投技	投技(△)
ペインキラー	背后接近中投技	投技

接续レフトフラミンゴ可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
レフトジャブ	□	上
ライトバックブロー-右构え	△	中
ライトヒールランス-右构え	←○	中
フラミンゴライトソバット-ライトフラミンゴ	○	上
フラミンゴライトスイープ	↙(or↓or↘)○	下
フラミンゴレフトローキック	↙(or↓)×	下
フラミンゴレフトローキック&ライトハイ	↙×○	下、上
フラミンゴレフトヒール-右构え	↘×	中
フラミンゴレフトアクセル	←×	中
フラミンゴサイドキックコンボ	×○	中、中

技名	输入指令	攻击种类
クイックレフトキックコンボ	→×	上、上
フラミンゴキックコンボ	×××	中、中、上
フラミンゴキックコンボ2発目-右挂け蹴り	××○	中、中、上
フラミンゴキックコンボ2発目-右挂け蹴り-右中段蹴り-右构え	××○○	中、中、上、中
キリングホーク	□+○	防御不能
レフトフラミンゴステップイン	→	特殊移动
レフトフラミンゴバックダッシュ	←	特殊移动
レフトフラミンゴ横移动·奥	↑	特殊移动
レフトフラミンゴ横移动·手前	↓	特殊移动
フラミンゴチエンジ	□+△	特殊动作

接续ライトフラミンゴ可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
ライトジャブ	△	上
レフトバックブロー~左构え	□	中
レフトヒールランス-左构え	←×	中
フラミンゴレフトソバット-レフトフラミンゴ	×	上
フラミンゴライトローキック	↙(or↓)○	下
フラミンゴレフトスイープ-左构え	↙(or↓or↘)×	下
フラミンゴライトヒール-左构え	↘○	中
フラミンゴライトアクセル	←○	上
フラミンゴライトサイドキック	○	中
クイックライトキックコンボ	→○	上、上
ライトフラミンゴステップイン	→	特殊移动

技名	输入指令	攻击种类
ライトフラミンゴバックダッシュ	←	特殊移动
ライトフラミンゴ横移动·奥	↑	特殊移动
ライトフラミンゴ横移动·手前	↓	特殊移动
セフラミンゴチエンジ	×+○	特殊动作

MARCHALL LAW 马考・洛

技名	输入指令	攻击种类
左连拳	□□□□□	上、上、上、上、上
フラッシュジャブ	↓↘→□	上
フラッシュ PK	↓↘→□○	上、上
ワンツーパンチ	□△	上、上
ワンツーニー	□△×	上、上、中
フェイク	↗(or↑or↖)×↗(or↑or↖)按住	特殊动作
ワンツーフェイク	□△↗×	上、上、特殊动作
ワンツーフェイクサマー	□△↗×○	上、上、中
サマーソルトフェイク	↗(or↑or↖)×↗(or↑or↖)按住○	中
ドラゴンナックルコンボ	△→△△	上、中、上
ドラゴンフィストコンビネーション	△△□△	上、上、上、中
ドラゴンストーム	←□△□	上、中、中
ステップインミドルキック	↘×	中
スピンキックコンボ	○×○	上、上、上
ドラゴンロー	↓(or↙)×	下
ドラゴンキャノン	→◊×	中
スライディング	下蹲状态中↘↓▱×	下
寸劲	→△□	中
ドラゴンハンマー	→□+△	中
ドラゴンスラッシュ	→→→(or 冲刺)×	中
ドラゴンテイル	↙○	下
ドラゴンファング	↙□+△	防御不能
目突き	ドラゴンファング中□	上
スラストロー	ドラゴンファング中□×	上、下
サマーソルトキック	↗(or↑or↖)○↗(or↑or↖)按住	中
サマーソルトキック	站立途中↗(or↑or↖)○↗(or↑or↖)按住	中
クイックサマーソルトキック	→×+○or×+○or←×+○	中
ダブルサマーソルトキック	→×+○(or×+○or←×+○)×	中、中
シットスピンキックサマー	下蹲状态中×○	下、中
シットストレートレフトサマー	↓(or 下蹲状态中)△×	特中、中
ローキックレフトサマー	下蹲状态中○×	下、中
ドラゴンサマー	○↑(or↗)×	上、中
ハイキックライトサマー	×○	上、中
ドラゴンブレス	↓(or↙)××○	下、上、中
ドラゴンローレフトサマー	↓○×	下、中
ライトミドルキックレフトサマー	↘○×	中、中
サマーソルトドロップ	下蹲状态中↗(or↑or↖)×+○↗(or↑or↖)按住	中
ドラゴンラッシュ	←△×○	中、下、中
フェイントローキック	→◊○	下
オーバーヘッドキック	↓×+○	中、中
エルボードラゴンウュップ	↙△+○	中、中
ダブルドラゴン	横移动中×+○	中、上
ドラゴンバックブロー	背向□	上
ジャンプサイドキックライトサマー	↗(or↖or↑)×○	中、中
ジャンプサイドキックライトサマー	背向↗(or↑or↖)×○	中、中
ドラゴンアッパーカット	站立途中△	中
サイドキック	站立途中×	上
フロントキックレフトサマー	站立途中○×	中、中
ドラゴンジャッジメント	横移动中△□△□	中、中、中、中
フェイクステップ	←□+△	上中段判定
チャージドラゴン	↓□+△	特殊姿式
レイジドラゴン	接近中△+○→按住	投技(△)
ジャッキアップ	接近中△+○	投技(△)
折檻パンチ	接近中↘□+△	投技(□+△)
ドラゴンフォール	接近中↘□+△□△□+△	投技(□+△)
折檻キック	左侧面接近中投技	投技(□)
ドラゴンスタンプ	右侧面接近中投技	投技(△)
ドラゴンバイツ	背后接近中投技	投技
ドラゴンニー	接近中→→×+○	投技(□)
ドラゴンダイブ	→△+×	投技(□)

在フェイクスキップ发动中可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
フェイクステップナックル	フェイクステップ中□	上
フェイクステップブロー	フェイクステップ中→□	中
フェイクステップナックルコンボ	フェイクステップ中□→□	上、中
ドラゴンジャッジメント	フェイクステップ中△□△□	中、中、中、中
フェイクステップキャノン	フェイクステップ中×	中
フェイクステップドラゴンラッシュ	フェイクステップ中○×	下、中
トラップレムトブロー	フェイクステップ成功后□	上
トラップライトブロー	フェイクステップ成功后△	上
トラップレフトサイドキック	フェイクステップ成功后×	中
トラップライトローキック	フェイクステップ成功后○	下

在チャージラゴン发动中可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
チャージナックル	チャージドラゴン中□	上
チャージブロー	チャージドラゴン中→□	中
チャージナックルコンボ	チャージドラゴン中□→□	上、中
チャージクロウ	チャージドラゴン中△□	中
チャージラゴンナックルコンボ	チャージドラゴン中△→△△	上、中、上
チャージドラゴンジャッジメント	チャージドラゴン中△△□△	上、上、上、中
チャージドラゴンキャノン	チャージドラゴン中×	中
チャージジドラゴンラッシュ	チャージドラゴン中○×	下、中
ドラゴンキッククラッジュ	チャージドラゴン中△+○	投技(△)
チャージサマー	チャージドラゴン中→×+○or×+○or←×+○	中
チャージダブルサマー	チャージドラゴン中→×+○→(or×+○or←×+○)×	中、中
チャージドラゴン2~チャージドラゴン	チャージドラゴン2中←→	特殊动作

YOSHIMITSU 吉光

技名	输入指令	攻击种类
PK コンボ	△×	上、上
PDK コンボ	△↓(or↙or↘)×	上、下
忍法阳炎	→→×+○	中
忍法草雉	忍法阳炎中□+△	中
草雉炮	→→×+○□+△×+○	中、中、中
日向炮	×○	中
忍法卍葛	←□←按住□□□□□	上、上、上、上、
华轮	←×+○←按住×+○×+○×+○×+○×+○	上、上
忍法卍菊	↙△↙按住△△△△△	轴
忍法卍芰	(下蹲状态中)↙×↙按住×××××	中、中、中、中、
倒木嶽	卍芰中→○	中、中
卍华轮	←□×+○	下、下、下、下、
三散华	○○○	下、下
バレリーナキックコンボ	××	中
バレリーナキックコンボ~卍あぐら	××↓(or↙or↘)×+○	上、轴
バレリーナキックコンボ~日向炮	×↓(or↙or↘)×+○	上、上、上
稲妻	×○	上、下
露払い	下蹲前进开始×	上、下、特殊动作
仰向けダウン~卍あぐら	仰向倒地×+○	上、中
鬼苏	↘□□□□	上、中
紫电	↘□△	下
紫电菊	↘□△↙△↙按住△△	特殊动作
ステップインアッパー	↘△	中、上、上、中
卍里拳・壹	→△	中、上
震电	→□△↙△↙按住△△	上、中、中、中
卍里拳・贰	背向状态△	上
黄朱驱け	→→△	中
吹雪	→◊○	中
隼	↗×	中
忍法卍车	↗×+○	中
忍法卍车~地雷刃	↗×+○□+△	中、中
卍车~日向炮	↗×+○×+○	中、中
铜闪华	卍车中←□	特中
铜闪华	铜闪华中×+○	中
银闪华	铜闪华中○	特中
金闪华	银闪华中□	防御不能
飞空剑	↗□+△	飞空袭剑准备
飞空袭剑	飞空剑中↓(or↙or↘)	防御不能
虚空袭剑	↗□+△←	防御不能
斩哭剑	↓□	防御不能
连狱剑	↓□☆▱(or⬭)	防御不能
否・旋风剑	□+△+×	特殊动作
华敢	下蹲状态中▱□(or←□)	防御不能
弹割り	↘×□	中、防御不能
地雷刃	(↑)□+△	中
卍里跳蹴り	↗(or↑or↖)○	中
胧车	↓↘→□	防御不能
毒溜め	↙□+△↙按住	特殊动作
毒雾	毒溜中	上段防御不能
无想	×+○	特殊动作

技名	输入指令	攻击种类
转生	无想中□+△	防御不能
伽蓝	无想中×+○	特殊中
意匠惨怛	无想中△+○→按住	投技(△)
卡	无想中△+○	投技(△)
无想不优	无想中□+○	防御不能
忍法阳炎・里	→→□+△	中
御灵削り	忍法阳炎・里中(or无想中)□+○、(↓↘→△)	投技(□+△)
御灵返し	忍法阳炎・里中(or无想中)□+○→按住、(↓↙←→△)	投技
吉光ブレード	□+○	特殊动作
绝鸣剑	←◊□	防御不能
旋风剑	←◊□☆□	防御不能
兜割り	←◊□□+△	上段防御不能
不惑	→→□+○→按住	防御不能
极・不惑	不惑中→→	防御不能
惑	→→□+○☆	不惑取消

在地雷刃当中可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
地雷走り	地雷刃中→→	防御不能
跳ね地雷	地雷刃中↗(or↑or↖)	防御不能
地雷炮	地雷刃中×+○	中
头盖	地雷刃中□+△	上
地雷刃~卍あぐら	地雷刃中↓(or↘or↙)×+○	特殊动作
地雷潜り	地雷刃中↓	特殊动作
地雷旋	地雷刃中×or○	特殊动作

技名	输入指令	攻击种类
不忧	↓□+○	防御不能
卍血樱	↓□+○◊□□□□□	防御不能
一轮掘り	↓□+△	防御不能
ショートアッパー	站立途中□□	中
スウィープキック	↙×	下
合掌	横移动中□	中
社	横移动中△	中
流雪~无想	横移动中○中×+○	上、特殊动作
卡	接近中△+○	投技(△)
意匠惨怛	接近中△+○→按住	投技(△)
地狱车	左侧面接近中投技	投技(□)
落下狼藉	右侧面接近中投技	投技(△)
忍法风尘	背后接近中投技	投技
忍法橹落とし	接近中↓↙←□+△	投技(□+△)

在卍あぐら、千觉发动中可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
卍あぐら	↓(or下蹲状态中)×+○	特殊动作
千觉	卍あぐら中☆	体力回复
千觉浮动	千觉中×+○押住	特殊动作
千觉胧车	卍あぐら中□	防御不能
千觉卍菊	千觉中△↙△↙按住△△△△	中、中、中、中、中、中
千觉草雉炮	卍あぐら中××+○	上、中
千觉日向炮	千觉中○	中
千觉无空舞	千觉中→(or←)	特殊动作

JIN KAZAMA 风间 仁

技名	输入指令	攻击种类
直突き~逆突き	□△	上、上
直突き~逆突き~内回し踵落し	□△×	上、上、中
直突き~逆突き~上段后ろ回し蹴り	□△○	上、上、上
风间流五连击(かざまりゅうごれんげき)	□×△□○	上、上、中、中
直突き~纵蹴り	□[××]	上、中
直突き~纵蹴り~左足刀	□[××]×	上、中、中
左肘打ち	←□	上
瓦打ち	↓□	中
逆突き~左中段直突き~中段前回し蹴り	△□○	上、中、中
逆突き~左中段直突き~下段前回し蹴り	△□○○	上、中、下
左中段直突き~中段回し蹴り	↘□○	中、中
左中段直突き~下段回し蹴り	↘□○○	中、下
逆突き~上段回し蹴り	△○	上、上
右裏拳~左中段前回し蹴り	←△×	上、中
右肘打ち	→△	上
胴拔き	→→△	中
右肘き上げ	↘△	中
罗刹门・壹(らせつもん・いち)	←→△□△	中、中、中
罗刹门・贰(らせつもん・に)	←→△□↘△	中、中、中
罗刹门・改(らせつもん・かい)	←→△□↘△押住	中、中防御不能
左中段回し蹴り	→×	中
纵蹴り	→[××]	中
纵蹴り~左足刀	→[××]×	中、中
右踵落し	→→×	中
风间流六连击(かざまりゅうろくれんげき)	→→×□×△□×	中、上、上、中、中、下
左踵落と~直突き~纵蹴り~左足刀	→→×□×××	中、上、中、中
鬼首落し	↗(or↑or↖)×	上、
左内回し蹴り~右下段回し蹴り	←×○	上、下

技名	输入指令	攻击种类
左间接蹴り~左足刀	↓××	下、中
左足刀	↘×	中
胴回し回转蹴り	[○×](or站立途中[○×])	中
空斩脚	→→→×	中
右中段前蹴り	→○	中
外回し踵落し	→→○	中
前蹴上げ	↗(or↑)○	上
后ろ蹴り	←○	中
右下段回し蹴り	↙○	下
右下段后ろ回し蹴り	↓○	下
右足刀	↘○	中
正拳二段突き	□△	上、上
鬼八门	站立途中□△	中、中
追い突き	站立途中△	中
左上段后ろ回し蹴り	站立途中×	上
直突き	↖□△	防御不能
三战立ち(さんちんだち)	←□△	特殊动作
残心(ざんしん)	□×○	特殊动作
飞び二段蹴り	↓(or↘)×○	中、上
左回し突き	→☆↓↘□	中
右回し突き	→☆↓↘△	上
踏み入み右下段回し蹴り	→☆↓↘○	下
踏み入み右下段回し蹴り~胴回し回转蹴り	→☆↓↘○×○	下、中
雷(いかずち)	接近中△○	投技技(△)
天秤投技(てんびんなげ)	对手左侧面接近中△○	投技技(□)
両肩捻(りょうかたひねり)	对手左侧面接近中△○	投技技(△)
移腰(うつりごし)	背后接近中△○	投技技
肩固め喉輪落し(かたがためのどわおとし)	接近中↗□△	投技技(□△)
橹落し(やぐらおとし)	↓↙←□×	投技技(□)
受け流し	对手攻击的场合←△○	

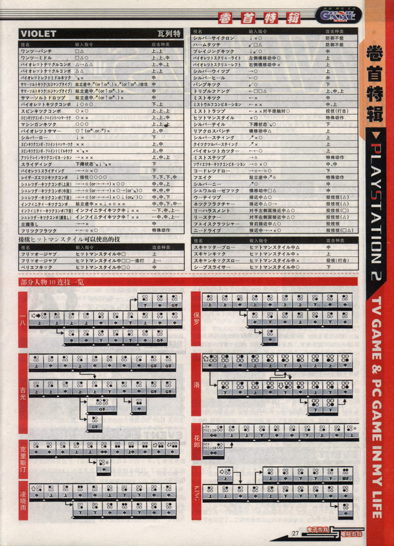
VIOLET 瓦列特

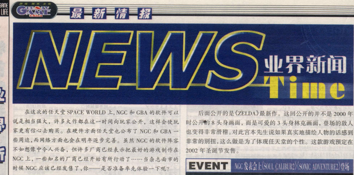
技名	输入指令	攻击种类
ワンツーパンチ	□△	上、上
ワンツーミドル	□△○	上、上、中
バイオレットナックルコンボ	△→△△	上、中、上
バイオレットナックルコンボ	△△	上、上
バイオレットレフトミドルキック	↘×	中
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	站立途中↗(or↑or↖)×↗(or↑or↖)按住	中
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	站立途中↗(or↑or↖)×	中
サマーソルトドロップ	站立途中↗(or↑or↖)×	中
バイオレットキックコンボ	↓○☆○	下、上
スピンキックコンボ	○×○	上、上、上
スピンキックコンボ-フェイントハンマーツク	○××	上、上、中
マシンガンキック	○○○	上、上、上
バイオレットサマー	○↑(or↖or↗)×	上、中
シルバーロー	↓×	下
スピンキックコンボ-フェイントハンマーツク	××	上、中
スピンキックコンボ-フェイントミドルキック	×↘×	上、中
アッシドレインキックコンビネーション	→×××	上、中、上
スライディング	下蹲状态↘↓↘×	下
バイオレットスライディング	→→☆×○	下
レイザーズエッジキックコンボ	↓按住○○○○	下、下、下、中
シュレッダーキックコンボ(上段)	→→☆(or→→→)×○○	中、中、上
シュレッダーキックコンボ(中段)	→→☆(or→→→)×○→(or↘)○	中、中、中
シュレッダーキックコンボ(下段)	→→☆(or→→→)×○↓(or↙)○	中、中、下
インフィニティーキックコンボ	站立途中××↓×☆××	中、中、下、中…
インフィニティーキックコンボ(下段)	インフィニテイキック中↓××	…下、中、上…
シュレッダーキックコンボ(踵落し)	インフィニテイキック中↑××	…中、中、上…
左踵落し	→→×	中
フリックフラック	←←☆×○	特殊动作
シルバーサイクロン	↓×○	防御不能
ハームタッチ	↙□△	防御不能
ブレイジングキック	↓↙○	中
バイオレットスクリューライト	左側横移动中○	上
バイオレットスクリューレフト	右側横移动中×	上
シルバーウィップ	→○	上
シルバーヒール	←○	中
バンプキック	↙○	下
トリプルファング	←□□△	上、中、上
ミストキック	←×	中
ミストウルフコンビネーション	←××	中、上
ミストトラップ	←××对手接触时○	投技(打击)
ヒットマンスタイル	×○	特殊动作
シルバーテイル	下蹲状态↘○	下
リアクロスパンチ	横移动中△	上
シルバースティング	↗×○	上
クイックシルバースティング	↗×	上
バイオレットカッター	←←○	上
ミストステップ	→☆	特殊动作
ソヴィエツキーキックコンビネーション	→☆×○	中、中
コードレッドロー	→☆←☆○	下
フエイク	站立途中↗☆	特殊动作
シルバーニー	↗○	中
シュワルローゼフック	横移动中□△	中
ウーティップ	接近中△○	投技技(△)
ネツクフラクチャー	接近中△○→	投技技(△)
リーハラスメント	对手左侧面接近中△○	投技技(□)
リースタナー	对手右侧面接近中△○	投技技(△)
フェイスクラッシャー	背后接近中△○	投技技
ニードライブ	接近中→→×○	投技技(□△)

接续ヒットマンスタイル可以使出的技

技名	输入指令	攻击种类
フリッオージャブ	ヒットマンスタイル中□	上
フリッオージャブ	ヒットマンスタイル中□□…连打	上…
ベリエフキック	ヒットマンスタイル中□○	中
スキャッターブロー	ヒットマンスタイル中△	中
スキャンキック	ヒットマンスタイル中×	上
スキャンキックスロー	ヒットマンスタイル中×	投技(打击)
シープスライサー	ヒットマンスタイル中○	下

部分人物 10 连技一览





在这次的任天堂SPACE WORLD上,NGC和GBA的软件可以说是相当强大,许多大作都在这一时间向玩家公开,这样会使玩家更有信心去购买。在硬件方面任天堂也公布了NGC和GBA一些周边,而网络方面也会在明年逐步完善。虽然NGC的软件阵容不如想像中令人兴奋,但许多厂商已经表示把最好的游戏制作在NGC上,一些知名的厂商已经开始有所行动了……当杂志面市的时候NGC应该已经发售了,你——是否准备率先体验一下呢?

HARDWARE 以口袋妖怪为题材的迷你型游戏机

9月1日,在英国伦敦任天堂出席了记者发表会。出席这个发表会的人有任天堂的岩田聪经营企划室长和欧洲任天堂的负责人。发表会的内容除了公布了8月23日已公开的《MARIO SUNSHINE》和《ZELDA GC》之外还公布了NGC与GBA连动的详细方法。录像中由任天堂的宫本茂先生亲自向欧洲的游戏爱好者们讲解。

更加令人惊奇的事情公布了~!任天堂将会发售以《口袋妖怪》为题材的携带型游戏机"口袋妖怪 mini"将会在日本和美国上市。这个游戏机长74MM、宽23MM、厚23MM、重70G的小盒子形状,使用的是专用的游戏卡带。游戏的内容是使用《口袋妖怪》的角色进行弹珠台之类的智力游戏。任天堂亦公布了"口袋妖怪 mini"专用的游戏。

岩田聪先生说:"以前也考虑过制作类似GBA的兄弟商品,只是一直没有成为现实。但是《口袋妖怪》的制作者们一直有制作便携游戏机的兴趣。所以在这里活用《口袋妖怪》制作了"口袋妖怪 mini"。我想这次是以小孩子这样的年轻用户为中心。在日本和美国会以不同的形式发售。"

除此之外在发表会上还发表了任天堂关联商品的发售战略等等,并且要在圣诞节在欧洲发售150万台GBA。另外,在发表会场还展示了许多NGC的游戏,《路易大冒险》、《任天堂明星大乱斗 DX》等游戏还提供现场试玩,不过欧版NGC的发售时间还是未定。

这次的发表会云集了许多欧洲游戏业界人士和记者,场面非常宏大。我们会继续追踪报道"口袋妖怪 mini"的详细情况!

EVENT NGC《MARIO SUNSHINE》、《LEGEND OF ZELDA》公开

宫本茂实现了今年5月E3展上跟大家的约定,公布了《MARIO》与《ZELDA》系列的最新作的情报。

根据已经公布的画面来看《MARIO》的下一个作品,这个游戏有绚丽的画面,MARIO的动作更加丰富、细腻,比起N64版可以登上更高的建筑物。被宫本先生称为"N64的进化版"。预定发售日期为2002年夏天。

后面公开的是《ZELDA》最新作。这回公开的并不是2000年时公开的8头身画面,而是可爱的3头身林克画面,登场的敌人也变得非常滑稽。对此宫本先生说如果真实地描绘人物的话感到非常的别扭,这么做是为了体现任天堂的个性。这款游戏预定在2002年圣诞节发售。

EVENT NGC发表会上《SOUL CALIBUR2》《SONIC ADVENTURE2》登场

通过NINTENDO GAME CUBE展示会上公布的录像,已知NGC上将会出现《SOUL CALIBUR2》和DC上的人气游戏《SONIC ADVENTURE2》, EA SQUARE 的《STAR WARS ROUGUE READER: ROGUE SQUADRON 2》,还有KEMCO制作的《BATMAN》。

NGC版的《SC2》发售日、价格都是未定,将采用"新 8way - run SYSTEM",从公布的画面上来看游戏中将会出现多位原创角色。负责企划的世取山宏秋先生说现在正在忙着开发街机版的《SC2》将来将会展现出来比现在的画面还完美的画面。

NGC版的《SONIC ADVENTURE2》同样将会进行英雄方和恶人方的游戏,还会追加NGC的原创要素,并且对应GBA连接线。

《STAR WARS ROGUE READER: ROGUE SQUADRON 2》是在PC上也预定发售了的《STAR WARS》系列的最新作,NGC版将会使用日语发音。

HARDWARE NGC新增两种颜色

最近这段时间最火的主机就要算是任天堂的GAMECUBE了,昨天任天堂在东京特别举办了一场发表会,在会上该公司向外界公布GAMECUBE将新增加两种颜色,一个是黑色,一个是橘黄色,再加上以前的紫色玩家就可以有三种颜色选择了!而这两种新颜色的主机将在今年11月正式推出!

EVENT 北美GC将延期发售

再有不到一个月的时间任天堂最新次世代主机GAMECUBE就要发售了,不少的日本玩家都异常兴奋!不过美国玩家似乎就没这么幸运了,日前有消息传来说,北美版的GAMECUBE将要延期发售!

北美GAMECUBE原本预计将在今年11月5日提出,而目前决定将会推迟两个星期,该主机会在11月18日才能发售,首批发售的主机数量达到70万台,而到今年年底的时候会累积到110万台。

EVENT NGC将刮起新的主机购买热潮

当本刊面市时任天堂最新次世代主机GAMECUBE也已经发售了，大家也都注意到最近这段时间关于该主机的相关消息实在是多之又多，看来用不了多久，就要刮起一股GAMECUBE热潮了！该主机的预约活动已经从8月15日上午10点正式开始，截止为9月4日晚上12点，玩家只要通过LAWSON店内设置的LOPPI自动销售系统就可以进行预定了，不过由于主机的数量有限，本次预约活动将采用先来先得的方式，看来GAMECUBE还是相当受期待哟！

HARDWARE NGC新型手柄公布

再有一个月的时间任天堂的最新次世代主机GAMECUBE就要发售了，所以这段时间关于这台主机的消息也是越来越多，先是游戏一款接一款地曝光，现在关于其相关配件的消息也传来了。

日前，著名硬件生产商Pelican在日本某杂志上介绍了一个名为"G3"的最新型GAMECUBE手柄，这种手柄在外型上和普通的GAMECUBE手柄十分类似，只不过把手部分更长一些，而按钮的位置也比以前更加平滑以及容易触摸。目前这种手柄的发售日以及价格还没有确定。

虽然话是这么说，但就本人看来GAMECUBE的手柄仍然只适合玩一些RPG以及SLG作品，至于动作游戏以及格斗游戏实在不敢恭维！

SOFTWARE Ubi Soft公布两款GC游戏

法国著名游戏开发商Ubi Soft预计在任天堂的次世代主机GAMECUBE开发19款游戏，由此我们看出了Ubi Soft对GAMECUBE的重视程度，而如今该公司正式公布了这19款游戏中的两款。

这两款GAMECUBE游戏分别是《Batman: Vengeance》以及《泰山》，都可以称得上是玩家们熟悉的游戏，其中《Batman: Vengeance》是一款角色扮演游戏，多少和以前的《Batman》游戏有些不同，因为以前该题材的游戏多半以动作为主，不过主角依然是本领高强的蝙蝠侠。至于《泰山》想必也不用在这里多作介绍，这位迪士尼的卡通英雄已经在各个主机上露过面了，本次登陆GAMECUBE想必也会有不俗的表现。

目前，这两款游戏的发售日以及价格都还没有决定，只知道除了GAMECUBE版以外还会推出PS2版。

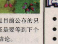
HARDWARE GC专用Modem明年推出？

最近一段时间想必有不少玩家对这台主机十分关注吧！除了关心这款主机上游戏的表现外，相信该主机能不能支持网络也是玩家们异常关注的重点之一，因为随着科学的进步，家用主机网络化已经成为一种趋势。而日前日本经济新闻早报报道说任天堂计划将在明年正式推出GAMECUBE的专用Modem，也就是说该主机大概要到2002年才能够进行网络游戏。

报道指出：GC专用Modem将会有两款，56K V.90拨号制式以及宽频转接器，至于第一款支持GC网络的游戏估计十有八九就是由SEGA公司开发的超人气网络RPG游戏《梦幻之星网络版》(Phantasy Star Online)，而该游戏目前预计将在2002年的3月推出。

SOFTWARE NGC《炸弹人》画面公布

又是一款GAMECUBE游戏的消息，尽管该主机还有一个月的时间才能发售，但就气势来看似乎异常宏大呢！而本次介绍的游戏是前些时候被KONAMI入注资金的HUDSON公司的超人气动作游戏《炸弹人》系列的最新作！日前该公司公布了该游戏图片。



这款GC版炸弹人目前命名为《Bomberman Generation》，从公布的画面来看该游戏已经完全变成了一个全3D的游戏，而画风也更加卡通，至于画面也是异常漂亮，鲜艳无比。相信无论玩家的年龄有多大，都会对这款游戏感兴趣，不过目前公布的只是游戏的开发画面，至于到底该游戏有多出色，还是要等到下个星期的"任天堂SPACEWORLD 2001"上才能有个结论。

SOFTWARE NGC上的《索尼克冒险2》

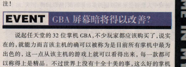
尽管DC已经停产，但该主机上的一些经典游戏还是非常让玩家们向往的，就拿著名的动作游戏《索尼克大冒险》系列来说吧！该游戏凭借着华丽的画面和强烈的速度感以及爽快感赢得不少玩家的心。日前日本方面传来消息说，SONIC TEAM已经承认他们会把《索尼克大冒险2》移植到任天堂的最新次世代主机GAMECUBE上！



《索尼克大冒险2》移植GAMECUBE对于广大任天堂玩家来说无疑是一个天大的好消息，因为这些玩家可以在同一台主机上玩到两款超级经典的动作游戏一个是《索尼克》，另一个是《玛里奥》，想当年这两个系列之间斗的天昏地暗，如今却在同一个主机上出现了真是让人颇为感慨呀！



至于这款《索尼克大冒险2》的具体情况，SEGA表示今后会陆续有消息公布，而该游戏极有可能在本星期的"任天堂SPACE WORLD 2001"上出现，让我们密切关注！



EVENT GBA屏幕暗将得以改善？

说起任天堂的32位掌机GBA，不少玩家都应该购买了，说实在的，就能力而言该主机的确可以被称为是目前所有掌机中最为出色的，这一点从该主机的游戏上就可以看得出来，每一款都可以称得上是精品。不过世界上没有十全十美的事，这么好的掌机也有它的缺点，那就是GBA的屏幕似乎不是很亮，玩起游戏来总有一种黑乎乎的感觉，不知道各位玩家有没有同感，尽管现在除了各种各样的周边产品，如GBA放大镜，专用照明灯等，但效果都不是太好。而如今这个毛病有被改善的希望了。

业界新闻

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

业界新闻

日前,任天堂表示该公司已经邀请了著名的松下电器为GBA生产显示屏,而这也是第二家为GBA生产显示屏的厂商,第一家是SHARP,据说任天堂就是为了改善屏幕黑这个弊病才特意聘请松下公司的。

而根据松下公司公布的资料,该公司将利用位于日本石川县的厂房来生产GBA显示屏,初期产量只有GBA总产量的5%,但今后松下会投资20—30亿日圆翻新该厂房,以便大量生产。相信用不了多久玩家们就可以看到屏幕较亮的GBA主机了!

SOFTWARE《足球小将》将登陆GBA

提起日本著名漫画家高桥阳一绘制的超长篇漫画《足球小将》,想必没有不知道的人吧!这部到现在还在一直连载的足球漫画对我国漫画爱好者的影响可谓颇深,大空翼等人的传奇故事成为了漫画迷们经常挂在嘴边的话题。

根据日本的习惯,一部受欢迎的漫画没有可能不被改编为游戏,而根据《足球小将》为题材制作的游戏想必玩家们也不会感到陌生吧!从FC时代《足球小将》游戏就出现在玩家面前了,而MD、SFC、3DO、SS以及PS等主机上也都有该游戏的身影,可见其魅力之所在!而最近有消息传出说日本KONAMI公司准备制作一款《足球小将》游戏,而本次该游戏将登陆任天堂的32位掌机GBA!

据说这款GBA的《足球小将》将在今年11月推出,游戏的玩法和以前出的所有版都不太一样,属于卡片类游戏,玩家要利用不同的卡片来执行不同的指令。而以前游戏中最受玩家欢迎的丰富多采的必杀射球也在本作中出现,由于借助了GBA的强大硬件实力,使得必杀射球的画面异常华丽,据说日向的虎射背景上就真的会出现老虎哟!总之,凡是喜欢《足球小将》的玩家千万不要错过这款游戏!

SOFTWARE GBA《铁拳》最新消息

在前段时间曾有一则消息指出,日本著名游戏厂商NAMCO将要把该公司的超人气3D格斗游戏《铁拳》做到任天堂的32位掌机GBA上,并且该游戏还将在不久后举办的"任天堂SpaceWorld 2001"上亮相。该消息传出后立刻引起了一些《铁拳》爱好者的关注,而目前日本方面又传来了一些关于该游戏的最新消息。

消息指出:本次GBA版《铁拳》并不是一个3D游戏而是2D,游戏中人物将会采用原创的多边形画面,所以回转、扩大、缩小的效果以及无限制舞台等都会一一地呈现在玩家的面前,而GBA版《铁拳》的游戏背景将以《铁拳3》和《铁拳TT》为蓝本。

至于游戏的操作方法,目前已知的是将分以"拳"和"脚"两个键,不是象PS和PS2那样有左右之分,另外据说该游戏中还会出现3人组队的模式,实在是一点也不输给任何家用机版,看来该游戏还是非常值得期待的,十连击GO、GO、GO……

SOFTWARE GBA《玛里奥2》公布



只有任天堂才能令你美梦成真,GBA将要发售三款最棒的马利奥系列游戏,其中《Mario Advance 2》可能将是最刺激的一个,本游戏是以SFC发售过的《耀奇岛》进行升级、进化。本游戏将会支持4人对战,预定于2002年1月发售。

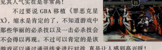
SOFTWARE GBA最新赛车游戏公布

MTO将会在12月7日发售GBA的一款赛车游戏《ADVANCE RALLY》,这是一款非常华丽的赛车游戏,游戏中的场景从热砂飞舞的非洲到冰冷的北欧等等14个国家。游戏中共有23种车登场,其中包括WRC现役车和往年出现过的名车。本游戏支持2人通信对战,定价为5200日元。



SOFTWARE《罪恶克星X》年内登陆GBA

由日本著名游戏厂商SAMMY制作的超人气2D格斗游戏《罪恶克星X》(Guilty Gear X)想必我国的玩家不会感到陌生吧!尽管在我国该游戏的街机并没有多少,但是DC的移植版却已经家喻户晓了,该游戏凭借华丽的画面以及爽快的连续技很快地就赢得了玩家们的心,而在日本,更是时不时的就举办一个《罪恶克星X》比赛。前些时有消息说今年秋季该游戏将推出PS2版,而日前又有人指出该游戏又要移植任天堂的32位掌机GBA了,可见其人气实在是非常高!



不过要说GBA移植《罪恶克星X》,缩水是肯定的了,不知道游戏中那些华丽的必杀技以及一击必杀技会不会得以再现。不过可以肯定的是该游戏可以通过通讯线来进行对战,真是让人感到高兴呀!

至于该游戏的发售日,目前暂定在今年年内发售。还有消息指出该游戏会亮相本周的"任天堂SPACE WORLD 2001",而在25日举办的《罪恶克星X》活动上也会播放该游戏的片段,要密切关注哟!

SOFTWARE GBA《Puyo Puyo》发售日确定

尽管最近最热门的主机是任天堂的GAMECUBE,但该公司的32位掌机GBA也没闲着,不断地推出精品游戏,看来任天堂想利用该主机称霸掌机市场的愿望一定能够达成了。而日前由SEGA公司为GBA制作的超人气益智游戏《大家Puyo Puyo》的发售日终于公布了。

GBA版的《大家Puyo Puyo》是《Puyo Puyo》系列中的第四个作品,而该系列到目前为止已经有了超过1000万套的惊人销售量,可见人气度之高!而今年正好是该系列诞生10周年,所以SEGA才决定要在GBA上推出该游戏,而这也是掌机上的第一款《Puyo Puyo》游戏。至于该游戏的玩法,和以前的三个版本并没什么特别大的区别,在这里就不多向大家介绍了,而通过GBA的连线功能,游戏可以支持4人同时对战,实在是考验实力的最好方法!

目前,这款《大家Puyo Puyo》的发售日暂定在10月18,价格为4800日圆!

HARDWARE Kitty版GBA即将推出

说起任天堂的32位掌机GBA，那可以算得上是目前最火爆的主机了，除了众多男性玩家外，连女孩子也对该主机异常的青睐呢！也正是因此，任天堂公司才在前些时推出了符合女性口味的透明粉色GBA主机。这还不算，日前又有消息说用不了多久市面上就会出现一种最新的Kitty猫版GBA！

著名游戏厂商Imagineer日前表示：该公司开发了一款名为《Hello Kitty Collection: Miracle Fashion Maker》的游戏，而游戏的主角就是深受女孩子喜爱的Kitty猫，而该游戏的发售时间为10月19日，价格为5200日圆。这还不算，该公司还会另外推出一种GBA主机和该游戏的同捆版，这种同捆版的售价为15200日圆，而同捆版中的GBA主机颜色为粉色（但不透明），上面还引有Kitty猫的图案，实在是非常惹人喜爱，尤其是女孩子，肯定会对其爱不释手的！

SOFTWARE 《实况足球》将移植GBA

说起日前最受欢迎的足球的游戏，恐怕就要算是日本KONAMI公司的《实况足球》系列，自从该系列发售以来，就一直深受广大足球游戏爱好者的拥护。而经过了在SFC、PS以及PS2上的洗礼之后，该系列已经稳坐了足球游戏的头把交椅，而近日有消息指出该系列要登陆任天堂的32位掌机GBA！这下掌机玩家有福气喽！

日前，KONAMI表示将把以前在SFC上推出过的《International Superstar Soccer》移植到GBA上，由于GBA的机能要强于SFC，所以该游戏在画面上有了长足的进步，而且还可以进行双人连机对战，至于可选的队伍大约会在40支以上，实在是非常出色，喜爱足球游戏的玩家可千万不要错过呀！

EVENT 《PSO》再接再厉得大奖

尽管DC已经停产多时了，但主机上的一些游戏到现在依然让玩家津津乐道，而由Sonic Team制作的《梦幻之星网络版》(Phantasy Star Online)就是其中之一，该游戏可以算得上是目前所有网络游戏中最为出色的，华丽的画面，良好的系统，丰富多彩角色无不让玩家痴迷。正是因此，该游戏才在前些时获得了CESA日本游戏大赏，这还不算，日前又有消息传来说该游戏再度获得了奖项。

本次《梦幻之星网络版》获得的是日本神户动画展所颁发的最家网络部门奖，而澳洲的电子艺术展也已经把该游戏提名为金奖的候选者，另外Sonic Team的领导人中裕司更是获得了英国举办的世界科技奖的最佳技术设计提名。

一款已经停产主机上的游戏竟然还能获得这么多的荣誉，可见《梦幻之星网络版》实在是太出色了，另一方面也说明SEGA在游戏制作方面的造就还是相当深的，如今该公司转型为游戏制作商，相信一定会有一番作为！

另外此游戏的NGC版也在紧张地制作中，它甚至比原来的DC版还多两个人物，游戏也可以利用NGC的MODEM进行网络冒险。

EVENT SQUARE提高年度营收数字

要说起这段时间最为得意的游戏厂商，大概就应该是日本著名的SQUARE了，尽管由该公司制作的全CG电影《最终幻想电影版》在北美上映后惨败，但另一方面该公司制作的PS2超人气RPG大作《最终幻想10(Final Fantasy X)》获得了大热卖，两者一比较，似乎应该是高兴多于失望。

由于《最终幻想10》的热卖，日前SQUARE在其官方网站上重新调整了今年度的营业收入预测数字，由原先的5亿日圆一口气升到了8亿日圆，看来《最终幻想》为SQUARE带来的收益还真是不小呢！

而根据SQUARE官方说法，是因为该公司脱手了部分股票，所以获利数字才会提高，主要理由是确保手上有足够的现金能够灵活运用，至于这么做到底有什么目的，目前还不得而知！

EVENT 《VR战士4》推出新版本

众所周知由日本著名游戏厂商SEGA制作的超人气3D格斗游戏《VR战士4(VIRTUAL FIGHTER 4)》街机已经在本月1日正式推出了，不知道在我国是不是已经有该游戏的身影了，反正我是还没有看到！据说该游戏推出后还是非常受日本玩家欢迎的，而日前有消息指出，从9月上旬开始日本的所有的《VR战士4》都将改用型号为"Ver. B"的新版本。

这个名为"Ver. B"的新版本是根据实地听取玩家意见以及感想而特别修改了，据说该版本会更加贴近玩家的需求，令游戏的刺激性以及耐玩性大大加强！

美中不足的是据说新版本的《VR战士4》将不对应以前的资料卡，玩家以前的排名都将消失，看来一切都要重头再来了！

EVENT NAMCO两大游戏分三版推出

游戏主机业发展到今天这个地步，似乎已经没有什么游戏会是一款主机的独占游戏了，就算是象SEGA和SONY这样的老对头，如今不也开始合作了吗？日前，日本著名游戏厂商NAMCO正式对外宣布了该公司的多平台游戏制作计划，而该公司的人气3D格斗游戏《刀魂2(Soul Calibur 2)》以及超人气赛车游戏《山脊赛车(Ridge Racer)》系列的最新作将成为该游戏跨平台游戏的代表，据说这两款游戏将同时在日本以及美国推出PS2、X－BOX以及GAMECUBE版。

说起这两款游戏，实在是NAMCO公司的扛鼎之作了，而下一款我们所期待的作品恐怕就是《铁拳》了，如果以后游戏厂商都选择这样做的话，无论玩家拥有哪台主机都能够玩到自己所喜欢的游戏，真是幸福呀！

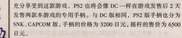
EVENT ENIX网络RPG第二作

ENIX于8月24日公布了WINDOWS用网络RPG游戏第二作《Depth Fantasia》将会于今年冬天发售。

《Depth Fantasia》能够让数百人同时在网络世界里游戏，由于是网络游戏游戏将采用全自由游戏方式，里面将会出现各具特征的NPC、各种各样的特技，利用CHAIN之类的系统可以令战斗更具有战略性。游戏中共有100种以上的事件发生，服务端也将定期更新新的迷宫、事件。除此之外，本游戏还具有武器育成系统等等。本游戏可以令你享受到网络RPG的最大乐趣。本游戏的发售价格还是未定。

HARDWARE PS2推出《CVS2》专用手柄

离《CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001》的发售日9月13日越来越近了，为了能让众位格斗游戏爱好者能够充分享受到这款游戏，PS2也将会像DC一样在游戏发售后2天发售两款本游戏的专用手柄。与DC版相同，PS2版手柄也分为SNK、CAPCOM版，手柄的价格为3200日元，摇杆的售价为6500日元。





EVENT 《WE》系列将再续作

凡是喜欢足球游戏的玩家，一定对日本著名游戏厂商KONAMI的《实况足球（Winning Eleven）》系列相当熟悉吧！在今年的3月15日该系列的第五作正式推出了，由于该游戏是在PS2上制作的，因此在各方面都要比前四作强上许多，尤其是画面更是叫人拍案叫绝！

日前，KONAMI正式宣布《实况足球5》的累计销售量已经达到了50万套，尽管这个销售量比不上《最终幻想10》、《GT赛车3》、《鬼武者》等游戏，但在众多PS2游戏中也算是名列前茅了，面对这种情况KONAMI决定要开发该系列的最新作。

本次《实况足球》系列的最新作将命名为《实况足球6》，而该游戏将以明年举办的世界杯赛为题材，至于游戏会有哪些变动KONAMI则没有给出一个明确的答复，不过就该公司的制作能力来看，相信这款《实况足球6》一定不会让玩家失望的。

EVENT UBI将代理PS2《格兰蒂亚2》

众所周知，由日本著名游戏厂商GameArts制作的DC超人气RPG大作《格兰蒂亚2（Grandia 2）》由于大受欢迎而决定将会移植到PS2上，根据以前的消息，该游戏的日版将会在明年初发售，而目前Ubi Soft表示该公司将代理发行美版PS2的《格兰蒂亚2》。Ubi Soft表示：该公司准备在圣诞节前后推出这款游戏，至于游戏的价格则还没有确定。至于PS2版的《格兰蒂亚2》在内容方面和DC版没有什么特别大的变化，只是画面大幅度强化，而GameArts表示这款游戏大概可以让玩家玩上40个小时，相当不错呢！

EVENT 日版《燃烧战车2》发售日确定

在前段时间曾向大家介绍过一则消息，日本著名游戏厂商KONAMI表示该公司制作的PS2超人气谍报游戏《燃烧战车2（METAL GEAR SOLID 2 – SONS OF LIBERTY –）》将一改往日的作风，率先推出美版然后再在日本推出，而该游戏美版的发售时间为11月13日，目前KONAMI又公布了日版《燃烧战车2》的发售日。

KONAMI表示：日版《燃烧战车2》将会在今年12月13日正式推出，正好和美版相差一个月，而该游戏的价格为6800日圆。

此外，从9月14日起凡是在KONAMI的官方网站上订购《燃烧战车2》的玩家，就有机会获得一张收录了《燃烧战车2》广告片段的光盘以及一款由小岛秀夫签名的Message Card，不过这只限于前33000名玩家，机会有限，大家赶快行动吧！

SOFTWARE 《人面鱼》强化版将登陆PS2

曾在DC上创下55万套销售记录的同居型养成模拟游戏《人面鱼（SEAMAN）》想必各位不会感到陌生吧！如今该游戏在经过加强后准备要登陆PS2版了，各位还没在DC上养够的玩家可要注意了！

这款PS2版《人面鱼》目前暂命名为《SEAMAN～禁断的宠物～加西博士之实验岛》，目前预定今年11月15日推出，价格为8800日圆，媒体为DVD。该游戏将会推出普通版和初回限定版两个版本，普通版是以游戏加SEAMAN麦克风控制器同捆，而初回限定版的SEAMAN麦克风控制器则被设计成为圆盘型，非常的独特哟！而这两个版本的价格竟然一模一样。另外，如果在9月1日——10月15日期间，在指定地点预定该游戏的话，则会得到一个海洋堂制作的人面鱼FIGURE。

而之所以称PS2版为强化版，是因为该游戏增加了一个名为"莫名其妙的地方"的模式，关于该模式的具体情况目前还不太清楚，今后会有详细报导！

EVENT 《心跳回忆3》发售日确定

说起由日本著名游戏厂商KONAMI制作超人气恋爱游戏《心跳回忆》系列，想必应该没有不知道的玩家吧！一般来说恋爱游戏都是女孩子的专利，可是《心跳》系列却不是这样，不少男孩子也对其爱不释手，可见其的魅力已经达到了一定的程度，而该系列到现在至少已经出了十多款游戏，但基本上都属于篇外篇之类的，而正规的只有两代而已。不过目前该系列的正宗第三作《心跳回忆3》终于有了消息！

本次《心跳回忆3》将会在PS2上推出，由于运用了最新的3D技术，该游戏的画面已经提升到了更接近于真实的效果，而本作的主题曲《Seven Rainbow》则是由著名乐队"ZARD"负责演唱的，十分动听哟！

目前该游戏预计将会在今年的12月20日正式推出，价格没有确定，想了解该游戏的更多消息，请到其官方网站上吧！地址是http://www.konami.co.jp/press/2001/08/120r.13.08.30.html。

EVENT PS2欲制霸全球

SCEI确立了在韩国发售PS2，在韩国开展PS2网络的方针。这样一来就打破了SCEI一直对亚洲市场未有什么行动的僵局。自SCEI在去年推出PS2以来，不管是游戏还是机能都大受好评，随即SCEI乘胜追击于同年的10月在美国发售、11月在欧洲发售PS2也都大受好评。相信这次在韩国推出PS2也会有很高反响的。相信SCEI对于香港、新加坡、马来西亚、泰国等地不久也会有所行动的。

SOFTWARE PS2《终结者》画面公布

记忆力好的玩家也许还记得，前些时我们曾向大家介绍过著名游戏厂商Infogrames宣布该公司已经取得了超人气科幻电影《终结者》和《终结者续集》的游戏制作权，并决定发行PS2版的《终结者》游戏，目前该公司终于公布了该游戏的最新画面。



据悉，PS2版的《终结者》将由Paradigm Entertainment负责开发，

目前预计将在2002年第二季度发售，该游戏将完全忠实于原著，把玩家带进神奇的未来世界，而未来世界的命运就掌握在玩家你的手中。

从目前公布的图片来看，该游戏的科幻色彩极浓，而且画面也相当不错，相信会是目前为止我们见过的最好的《终结者》游戏。

HARDWARE SONY再出新机器狗



在去年10月的时候，日本SONY推出了该公司研制的新型电子宠物狗AIBO，虽然是电子宠物，但这个AIBO却一点也不输给真的狗，它也有学习的能力，会很快的接受新鲜事物，而如果你没有很好的对它，它也会发脾气，实在是非常的可爱。而也正是由于AIBO的性能异常卓越，自从发售以后深受消费者喜爱，特别是女孩子更始对其倍加珍爱。日前，SONY发表消息说：该公司将为AIBO增加两个新伙伴，分别是名为LETTE和MACARON最新电子宠物狗，这下AIBO不会寂寞啦！

这两只最新的电子狗和AIBO一样，都具有学习能力，会将日常生活中所接触到情况记录在体内的SONY专用记忆卡中。除此以外这两只新狗狗在声音辨别方面也增强了不少，可以辨别75种不同的字词，而且还可以登陆主人的姓名，辨别到底谁才是真的主人。另外这两只狗的心情好坏是可以从面部表情上看出的，实在是太智能化了。而它们的大小为177*240*280mm，体重1.5KG。这么好的宠物难道你不想拥有一只吗？

EVENT X-BOX有可能提前推出？

眼看这段时间任天堂的最新次世代主机被炒得异常火爆，另一家参与21世纪主机争霸战的厂商微软似乎有些坐不住了。根据美国方面日前传来的消息：微软的最新次世代主机X-BOX有可能要提前推出，至于目的只有一个，就是要和GAMECUBE一决胜负！

众所周知，GAMECUBE将会在下月的14日正式在日本推出，而该主机在11月5日则要登陆北美，在今年5月的E3展上曾软宣布X-BOX要在11月9日才能推出，尽管只晚了4天，但对于商战来说这已经是很长了，所以美国方面日前传来消息说微软会在近期正式公布X-BOX将提前推出，而发售日应该会提前到11月1日(并未得到微软官方证实)。

从这一点看来，尽管两台主机还都没有发售，但两家厂商已经在暗地里较劲了，看来本次21世纪主机争霸战一定会相当惨烈哟！

EVENT 日版X-BOX发售日确定

就在最近任天堂大肆宣传该公司最新次世代GAMECUBE的时候，微软似乎有些坐不住了，日前该公司在日本举办了一个X-BOX协商会，在会上该公司正式宣布了日版X-BOX的发售时间，目前定在2002年2月22日(都"2"到一块儿去了)。

该消息的出现，使以前那些指出日版X-BOX会在今年年内推出的谣言不攻自破。而微软表示在日版X-BOX发售的时候大约会有12—20款跟随该主机一起推出，其中不乏《死或生3》这样的大作。

在微软公布了该消息后，有人指出是因为该公司在意GAMECUBE不愿意与其正面交锋才选择明年发售的，其实也不尽然，也许是微软认为应该把主机做得很完善后才应该发售的缘故吧！

EVENT XBOX软件统一定价

微软公布了即将发售的主机XBOX游戏的价格。已知的是现在公布的所有XBOX游戏统一发售价为49.99美元。在美国，PS2游戏的价格也是49.99美元，两个主机的价格也都是299美元，看来XBOX想在价格方面紧逼PS2呀。

SOFTWARE 真人快打将登陆XBOX

很久没有消息的著名美版格斗游戏Mortal Kombat(真人快打)将会登陆XBOX了~！这次在XBOX上登场将会采用全3D，相信利用XBOX强大的3D机能制作出来的画面一定非常令人期待。不过，目前还没有公布游戏画面。

SOFTWARE 《Doom3》将会移植X-BOX？

说起著名的第一人称射击游戏《DOOM》系列想必玩家们都不会感到陌生吧！记得当年该系列第一作与我们见面的时候实在让大吃一惊，而后紧跟着就是一股《DOOM》热潮，不少玩家都在那时连线打过《DOOM》吧！那紧张刺激的感觉到现在也会回想起来。然而随着时间的推移，该系列已经不像以前那么风光了，不过仍有不少玩家对其十分有兴趣，而目前有消息指出《Doom3》有可能会出现在微软的次世代主机X-BOX上。

在日前举办的"QuakeCon 2001"展上id Software的执行长John Carmack表示：如果要把《Doom3》移植到X-BOX上不需要做任何图形上的变动(这款游戏即便是个人电脑上的最优秀的显示卡GF3也不能将其完全流畅地跑下来)，而就目前PS2的硬件机能还不足以移植《Doom3》，因此该公司并没有要把该游戏移植PS2的计划。

EVENT 欧洲将推出DC超值组合

眼看着世界上DC主机的存货在一台台地减少，真不知道SEGA的心情是高兴还是伤心，而为了要更快的把仅存的最后一点DC主机销售出去，负责在欧洲地区销售DC以及其相关产品的Bigben Interactive日前正式宣布：他们准备推出超值组合版的DC，这套超值版中除了包括一套DC主机外，还附赠三个游戏，分别是赛车游戏《MSR》、3D格斗游戏《VR战士3》以及《伤感涂鸦》。虽然这三款游戏都不是特别出色，但能白白得到也是非常不错的！

在推出这种超值组合版的DC后，相信欧洲DC的销售势头会更加旺盛的，不过Bigben Interactive并没有说明该欧洲目前还有多少DC存货，估计应该没有多少了吧！

SOFTWARE SEGA将推出亚洲版PS2《疯狂的士》

日本著名游戏厂商SEGA日前正式表示：该公司将在日本以及亚洲地区推出PS2版《疯狂出租车(Crazy Taxi)》，其实这款游戏早先已经由Acclaim负责移植并在欧美发售了，不知道本次由SEGA亲自制作和以前那个版本之间有什么不同。不过图像应该是较DC突出。



NEW GAME Introduction 新游戏介绍

网罗你最想见到的游戏

写在前面的话

本次的新游戏介绍得到了 cloud 君的鼎立相助，星辰在此对他致以十二万分的感谢（虽然因此损失了两顿早饭，三瓶可乐，四支四个圈，五个……）。cloud 本月患上了严重的游戏手柄中毒症，其具体表现就是不论何时何地手中都要握着手柄方肯安心，甚至将电脑鼠标弃之不用而改为手柄控制，成为编辑部中一大奇景。

装甲核心 3

ARMORED CORE 3

机种：PS2	记忆容量：未定
类型：ACT	媒体：DVD－ROM
厂商：From Software	推荐度：80%
发售日：2002 夏预定	完成度：5%
价格：未定	WWW. From Software. CO. JP

又是 FROM SOFTWARE 的作品，看来这个公司最近还真是丰产呀。作为本系列的第六部游戏，《装甲核心 3》（简称《AC3》）依然同前作一样将在 PS2 上大展宏图。本作在广大的玩家群中有着不少的拥趸，尤其受到那些疯狂热爱机器人的玩家的欢迎。通过自由地组合各种零部件来组装出属于自己的机器人，并且在完全三维化的场地中操纵机器人进行激烈的战斗，创造的成就感以及破坏的满足感将带给玩家最强烈的刺激。

在游戏中玩家扮演的是名为"雷文（レイヴン）"的雇佣兵，驾驶着自己制造出的强力机体接受各种各样的委托，通过完成任务来赢取奖金，接着强化部件改造机体，去迎接更大的挑战。本作继承了前作中多达 200 种的机体，而且所有的零部件均被更换成崭新的形态。担任本作机械设定的是日本著名的设计师——河森正治氏，在他细腻精致的笔触下描绘出了真实感极强的机器人和广阔的战斗空间，他画出的插图与变成游戏影像的机体相比，具有很高的再现度，是见功底深厚。

河森正治设定原画

联网对战已成为时尚，本作也增加了通过 PS2 的 MODEM 进行网络对战的功能，当不同地域的玩家一起玩着同样游戏的时候，那种感觉真的很不错。还可和别的玩家同时接受一个任务，竞争谁能最快最好地完成，胜出者将得到额外的奖赏。

全新的机体改造系统

求新求变是每个游戏公司吸引玩家的必然规律，FROM SOFTWARE 在这方面做得很好，《AC3》除了继承了前作的优良系统之外，更加丰富了游戏的模式。本作当中依然有必不可少的"机体改造系统"，还有颠覆了传统机体改造的"机器人合体"系统。虽说早在《超级机器人大战》当中就已有了合体机器人的概念，但是能自己操作改造的机体进行战斗并且可以合体的游戏这还是第一款，真是非常值得期待呀。

竞技场模式复活

能够满足许多玩家要求的"竞技场模式"也完全复活了，可以在这里充分体会到战斗的残酷以及实力的重要性，促使玩家向着更强的机体努力，增加游戏的耐玩性。所谓"竞技场"事实上就是玩家和电脑派出的机体进行一对一的单挑，胜利的话玩家的排名便会上升，直至成为"竞技场之王"。本作中电脑的 AI 有大幅的加强，玩家面对的将不会是傻呆呆冷冰冰的机器，让人吃惊的智能将再现和人对战的感觉。

华丽异常的战斗场景!

荒野历险 3

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD－ROM
厂商:SCEJ	推荐度:80%
发售日:今冬预定	完成度:?
价格:未定	WWW. SCEI. CO. JP

秉承了SCE一贯优良传统的看家RPG《WILD ARMS》在沉寂了一年多之后终于要推出最新的作品了,这部《WILD ARMS 3》将在PS2上续写PS时代的辉煌。除了继承了前两作的动画风格之外,本作还增加了许多的新系统和新要素,相信SCE会带给我们一个全新的《WILD ARMS》。

STORY

《荒野历险 3》的舞台依旧展开于和前两作一样的世界"法鲁盖亚"当中,这是个很是而非的世界,生活在这里的四个人接受上天的选择而成为被叫做"渡鸟"的冒险者。本作的主角与前两作不同,是个年轻的女性,家境富裕、经验丰富、反应敏捷,擅长使用双枪。她在冒险的过程中遇上了一个四处寻找财宝的无法无天的同伴。故事就从这里开始了……

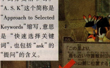
SYSTEM 1 地图&战斗——Field&Battle

▲维吉娜使用解谜专用道具「GOODS」。

曾在PS上风光无限的前两作,无论是在剧情、角色方面还是在战斗、解谜等方面都有着极优秀的表现,《3》不但完全保留了上述优点,更在系统方面加强了许多。地图场景中最大的特点就是需要应用解谜专用道具"GOODS"使出特殊的动作来解开谜题,本作迷宫当中有很多实时性、迷惑性都非常强的机关,光靠头脑肯定不够,必须要有关键的"GOODS"道具。战斗方面变得与前两作迥然不同,一反队列整齐的壁垒阵型,敌我双方均呈乱入状态,从而使攻击方法更加丰富多彩。画面华丽而不凌乱,烘托出激烈壮大的场面。

SYSTEM 3 快速选择指令——A. S. K COMMAND

所谓"A. S. K COMMAND"即指对话时的重要语句均会以与底色不同的颜色来表示,此时继续按键的话便可看到有关该语句的具体解释,同时也可改变话题的导向。注意如果不使用这个功能的话,说不定会看不到分支情节哟。"A. S. K"这个简称是"Approach to Selected Keywords"缩写,意思是"快速选择关键词",也包括"ask"的"提问"的含义。



▼在对话中出现关键词『圣域』。

▲按下□键之后就出现了关于圣域的解释。

SYSTEM 2 感情窗口——Emotional Window

本作中在进行对话时,会在对话框的右侧显示出说话人的图像,这就是所谓的"感情窗口(Emotional Window)"。随着游戏中角色情绪的变化,他们的表情、动作都会在"感情窗口"中真实地再现出来,玩家可以同步地体会到角色的喜怒哀乐。除去登场的主要角色之外,其他小角色的表情亦十分丰富,千万不可错过。

SYSTEM 4 不拘一格的文字表现形式

本系列游戏是非常注重剧情的RPG,故会穿插大量的对白与过场,因此文字的表达方式变得重要起来。除去正常的对话文字显示,本作中还应用了字体的变化来表达不同环境下不同人的心理活动,如果用特殊的方法来读某些词句的话,还会从那独特的语感当中领悟到本作的世界观。

基那斯·卡斯凯德

身高:183cm
体重:75kg
武器:剑枪

神秘的男子究竟是敌是友?!

为角色们重新命名

这个世界上有一种叫做"姓名板(ネームプレート)"的道具,使用它即可改变一些主要角色的名字。"姓名板"隐藏在世界的角落里,只要耐心寻找应该可以发现不少。



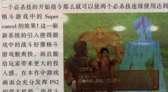

拉加伊亚传说 2

机种：PS2	记忆容量：未定
类型：RPG	媒体：DVD－ROM
厂商：SCEJ	推荐度：75%
发售日：11月发售预定	完成度：60%
价格：5800日元	WWW.SCEI.CO.JP

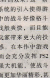
新游戏介绍



提起PS版《拉加伊亚传说》给人印象最深的就是它独特的攻击方式和召唤兽系统了，在PS2版的本作中依然继承了这个大受好评的TAS（Tactical Arts System）战术动作系统，只要在战斗的时候输入特定的按键组合就可以发动不同的必杀技，而且还可以自己编排原创的连续技给予敌人更大的伤害，甚至必杀技和必杀技之间还可以cancel，如果一个必杀技的最后一个指令正好是另一个必杀技的开始指令那么就可以使两个必杀技连续使用达到格斗游戏中的Super cancel的效果！这一崭新系统的引入使得游戏中的战斗好像格斗游戏般爽快，而且能给玩家带来更大的投入感。在本作中游戏画面会充分发挥PS2的强大机能，使战斗画面更加华丽精彩，甚至会使人误解为这是一款3D格斗游戏。



在前作中的召唤兽系统在本作中则进化为了"ORIGIN"（本原），下面就为大家详细介绍一下在游戏中占有十分重要地位的"ORIGIN"。在《拉加伊亚传说2》的世界里，ORIGIN是一个十分重要的存在。在自然界中的火焰、大地、水等物质所拥有的意志的实体化就成为了各种不同形态的精灵，而这些拥有意识的物质就是我们所说的ORIGIN，也就是说精灵是ORIGIN实体化的结果。在这个世界里有一群人被称为"Mystic"（神之族），他们就是具有成为ORIGIN宿主素质的人类，神之族可以操纵ORIGIN，拥有有不可思议的力量。神之族的胸前都有一个独特的刻印，这个刻印也就是Mystic的证明。本作的主人公兰古拥有火焰ORIGIN加利亚的力量。





使用REALIZE（具现技），ORIGIN参加战斗



在战斗中神之族可以使用具现技召唤ORIGIN参加战斗，而根据ORIGIN的属性不同则可以给予敌人不同属性的攻击，或者回复HP等，而且同宿主一样，ORIGIN在战斗后也会获得经验值从而Level UP提升能力。



ORIGIN ACTION 在地图移动画面中使用ORIGIN的能力

兰古的ORIGIN 破坏障碍物的爆炸火焰 加利亚

在行动画面中按动特定的按键就可以召唤出加利亚，在某些地方可以用它点燃物体或者爆破墙壁，要根据实际情况来使用。

发现宝箱

◀在迷宫中发现墙壁与其它地方好像有点区别。



▲召唤加利亚，用它炸掉墙壁发现后面藏有宝箱。

玛娅的ORIGIN 使生物恢复活力的水之精灵 利瓦阿司

玛娅可以在移动中召唤利瓦阿司，它可以使快要死亡的生物恢复活力，如果看到了枯萎的植物，那就派玛娅出场吧！



▲在路上遇到一个陡峭的山涯，山涯上有一枯萎的树藤。

◀召唤利瓦阿司，利用它的力量使树藤复活。



化解危机 2

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:STG	媒体:CD－ROM
厂商:NAMCO	推荐度:80%
发售日: 10 月 4 日	完成度:80%
价格:6800 日元	WWW. NAMCO. CO. JP

NAMCO 的著名射击游戏《TIME CRISIS》是和 SEGA 的《VR 战警》、《死亡之屋》相媲美的街机游戏，在游戏厅里拥有相当高的投币率，自从此系列的二代推出以来要求将它移植到家用机上的呼声非常之高，现在 NAMCO 终于顺应民心，宣布将它移植至 PS2，同时还将推出专用光线枪“GUNCON2”，相信以 PS2 强大的机能加上“GUNCON2”真实的手感一定能够在家中再现《TIME CRISIS》的风采，各位射击游戏迷们千万不能错过哟！

体验鬼冢英吉式的双枪射击模式！！

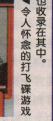
本游戏虽然也能够对应 PS2 手柄，但是如果真的用手柄来控制会觉得非常别扭，根本无法发挥自己的真实实力，因此如果想要体会街机那种淋漓尽致的爽快感就一定要用专用光线枪“GUNCON2”来进行游戏，不光如此，如果你拥有两把“GUNCON2”就可以体验一下《GTO》中鬼冢的那种疯狂地双枪玩法！用两把枪同时射击画面中的敌人，在双重火力的夹击下能够活下来的敌人一定寥寥无几，怎么样？是不是有了电影中英雄人物的感觉了呢？



PS2 版原创模式

▶这是街机版中没有出现的场景，好像是在火车上的追逐战。

但凡街机的移植作品都会或多或少地加入一些原创要素，这也算是游戏的一大卖点吧！本作当然也不例外，在游戏里会有 PS2 专有的原创模式登场，在原创模式中任务不再是单调地打打杀杀，也会有许多有趣的任务出现哟！



◀令人怀念的打飞碟游戏也收录在其中。

充满紧张感的单人模式

本游戏的单人模式完全忠实地再现了街机版游戏，在游戏中要尽量快速而准确地击倒对手，并且回避敌人的攻击减少受伤的可能，另外在画面中还会不时跳出一两个人质来，千万不要杀得兴起而将人质误杀，这时要尽可能地保护人质安全离开。本游戏并不是一个单线程的游戏，在游戏中会有许多分支出现，跟据你所达成的条件就会进入不同的分支，面对不同的敌人的攻击你能够轻松应付吗？如果只进行一遍游戏的话是肯定不能玩齐游戏中所有的分支的，每一次进行游戏都有可能遇到不同的分支，这样一来，本作的耐玩度也会非常之高。

隐藏分支出现！

2 人合作模式

如果你和你的朋友都拥有 PS2，《TIME CRISIS》游戏盘和 GUNCON2，那么你就可以在家中和朋友两人合作来玩这个游戏了。通过 IEEE1394 专用电缆将两台 PS2 联结起来就可以进行 2 人合作游戏了，IEEE1394 接口是 PS2 主机上的专用通讯接口，只要拥有专用的数据线就可以在两台 PS2 之间互传数据，由于 IEEE1394 接口也是电脑上的通用接口，因此在以后可能会有支持 PS2 和电脑联系互战的游戏软件出现哟！而本作应该是第二个用到 IEEE1394 接口的游戏软件。当然，如果没有两台 PS2 也没关系，只要拥有两只“GUNCON2”也可以在同一台主机上进行 2 人合作模式，这时游戏画面会左右分屏为两个部分，只要电视机够大，玩起来也是一样地刺激！



▶在是在高清晰度电视上的 2 人分屏游戏画面。

◀通过通讯电缆在两台 PS2 上同时游戏。

BUSIN
~Wizardry Alternative~

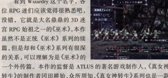
机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:CD－ROM
厂商:ATLUS	推荐度:75%
发售日:11月发售预定	完成度:?
价格:未定	WWW. ATLUS. CO. JP

STORY

多哈王国从古时代起就被称为圣都，一直都是人们安居乐业的家园。有一天，巨大的灾难从天而降，天空中落下无数被称为“贝诺亚”宝石的光球，直接击中了多哈城，数千居民的性命在瞬间就被无情地夺走了，街道变成了废墟，但是这一切却只是灾难的开始……光球同地面的碰撞所造成的巨大冲击使得空间发生扭曲，充满怨灵和魔鬼的地狱迷宫之门同城市地下相连接，同时一道看不见的结界包围了多哈城，完全隔绝了与外界的联系，多哈城变成了名副其实的“陆上孤岛”。一股绝望的气息充斥了整个王国。“在城市地下的迷宫中藏有可以实现任何愿望的王国密宝……”这个流言开始在城市中四处传播，从大难中逃脱的奥特莉亚女王的护卫们为了找寻出路毅然进入了地下迷宫，其他一些王国的士兵、冒险家等也纷纷为了不同的目的而进入其中，究竟迷宫里隐藏着什么样的秘密呢？



看到 Wizardry 这个名字，各位 RPG 迷们应该觉得很熟悉吧，没错，它就是大名鼎鼎的 3D 迷宫 RPG 始祖之一的《巫术》。本作虽然不是正统《巫术》系列的续篇，但是却和《巫术》系列有很深的关系，可以理解为是《巫术》的一个外传篇。本作的监督是 ATLUS 的著名游戏制作人，《真女神转生》的制作者冈田耕始，众所周知，《真女神转生》系列也是一款 3D 迷宫式 RPG 游戏，由冈田耕始来担当本作这样一个风格相似的游戏的监督一定不会令广大玩家失望的。另外，本游戏的原画设定则由著名的硬派画师寺田克也担当，寺田克也曾为游戏《探侦神宫寺三郎》作人设而为广大玩家所喜欢，这次的《BUSIN》由冈田耕始和寺田克也强强联手，真是十分令人期待呀！



新系统 1 Trust System 信赖系统

在游戏中可以编成最大 6 人组成的队伍一起冒险，而信赖系统则是表示队伍中各成员之间互相信赖的程度，如果信赖度不高，则在作战时容易造成一盘散沙各自为战的情况，这样在对付一些强敌时将十分不利。反之，如果信赖度很高则大家会同心协力攻击敌人，在战斗时的配合会更加默契，更会增加全体行动的选择项。信赖度分为“憎、疑、盟、义、友……”等八个阶段，增加信赖度的方法则和主角选择的行动密不可分，如果在那种不太好战的同伴面前肆意杀死不主动攻击的怪物就有可能使同伴的信赖度下降，保护那些被怪物袭击的人则可以增加信赖度，另外在酒馆中选择要接受的任务时更要加倍小心，如果接错了任务可是会使全员信赖度下降的，总之要充分把握同伴不同性格来选择将要作出的行动。



新系统 2 Death Possessed 死神系统

在《巫术》中的死亡分为“死亡”、“灰”和“lost”三个阶段，当 HP 变为 0 时称为“死亡”状态，如果复活失败则成为“灰”，如果再次复活失败就变成“lost”，lost 状态时所有数据都会丢失，这也就意味着你只有从头再来。在迷宫中会有死神袭击你，如果不幸被死神附身则在战斗时所受的伤害会增大，而且某些咒文也不能使用，最可怕的是如果在战斗中被人打败，回到寺院复活时如果失败则会直接变为“lost”。但是有弊也有利，被死神附体后可以发现一些平常状态下发现不了的暗门，所谓不入虎穴焉得虎子，所得所失只有自己衡量了。



新系统 3 Item Syntesis 魔法石合成

在本作中魔法是通过使用不同的魔法石来修得的，而魔法石则需要自己通过道具合成来得到，以左图为例，在获得道具“龙之心脏”和“吉美拉之首”后就可以进行道具合成得到魔法石“クレタの石”了。这些用于合成魔法石的道具都比较珍贵，需要打倒强大的敌人或者在很深的迷宫中探索才能得到的，为了得到更强的魔法到更深的迷宫中去冒险吧！



新游戏介绍

勇者斗恶龙 IV

DRAGON QUEST IV



机种:PS	记忆容量:1 格
类型:RPG	媒体:CD－ROM
厂商:ENIX	推荐度:85%
发售日:2001 年发售预定	完成度:<100%
价格:6800 日元	WWW. ENIX. CO. JP



就在杂志将要截稿的时候，星辰得到了有关 PS 版《勇者斗恶龙 IV》的最新情报，不敢怠慢，现在就来给大家介绍一下这个传奇名作。

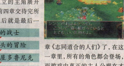
首先不得不佩服 ENIX 优秀的保密工作，在它公布本作的资料前外界几乎没有任何有关 PS 上将要移植《勇者斗恶龙 IV》的传言，几乎所有的业界人士都认为 ENIX 在制作完《勇者斗恶龙 VII》后就马上开始着手进行《勇者斗恶龙 VIII》的开发工作，但是实际上在《勇者斗恶龙 VII》取得了巨大的成功之后，ENIX 立刻就转向了进行《勇者斗恶龙 IV》的移植工作，经过了大约一年的秘密开发后，现在本作已经接近完成了，相信不久以后各位玩家就可以在 PS 上重新体会这款传奇大作的风采了！

《勇者斗恶龙 IV》是罗特传说篇终结之后的一个全新系列天空系列的开始，在本作中 ENIX 引入了许多全新的系统，并采用了崭新的叙事手法加以描述，使得本作成为了 FC 上最受欢迎的 RPG 游戏之一，全球共卖了 310 万本以上。当时本作几乎将 FC 的机能发挥到了极限，致使在国内许多兼容主机上不能很好的运行，星辰对于当年拿着卡带四处寻找可以正常游戏的主机的事情至今仍然记忆犹新。值得一提的是本作并非原样照搬的移植，而是将《勇者斗恶龙 IV》的故事在 PS 全新演绎出来。因为是 ENIX 在《勇者斗恶龙 VII》之后进行移植的，所以在本作中可以看到许多七代的影子，最引人注目的就是和七代相同的 3D 地图，这下子地图画面可是和 FC 版的有天壤之别呀！所以，无论是玩过本作的还是没有玩过的，千万不要错过今年发售的《勇者斗恶龙 IV》，也许这是 PS 上最后一款 RPG 大作了。



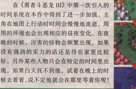
《勇者斗恶龙 IV》最大的特点就是整个游戏共分为 5 章，每一章都有一个独立的主角展开自己的故事，在前四章交待完所有角色的故事之后就是最后一章《志同道合的人们》了，在这一章里，所有的角色都会登场，而游戏中真正的主人公现在才露出庐山真面目，集合所有的角色向最后的大魔王挑战吧！

- 第一章 王宫的战士
- 第二章 野丫头的冒险
- 第三章 武器屋多鲁尼克
- 第四章 蒙巴巴拉的姐妹
- 第五章 志同道合的人们



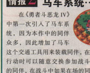
系统情报 1 昼夜时间概念

在《勇者斗恶龙 III》中第一次引入的时间系统在本作中得到了进一步加强。主角在地图上行动时间会慢慢地流逝，周围的环境也会出现相应的昼夜变化，在夜晚的时候，厉害的怪物会频繁出现，如果没有强劲的实力的话还是待在家里比较好。另外某些人物只会在特定的时间里出现，如果白天找不到他，试着在晚上的时候去看看，说不定他就会在那里等着你呢！



系统情报 2 马车系统

在《勇者斗恶龙 IV》中第一次引入了马车系统，因为本作中的同伴众多，因此增加了马车这个交通工具用来装载同伴，在行动时可以随意交换参加战斗的同伴，在战斗中如果在场的同伴全部被打败，系统还会自动换上马车中的其他同伴继续战斗，真是很方便的系统呀！





▼引入了马车系统给游戏带来很多乐趣。

机种:DC	记忆容量:未定
类型:AVG	媒体:GD－ROM
厂商:SEGA	推荐度:70%
发售日:10月25日	完成度:80%
价格:6800日元	WWW.WOW－ENT.CO.JP

Candy Stripe

见习天使

SEGA依然发扬着土星的优良传统，继续在DC上制造美少女的恋爱冒险游戏。这款将在十月底发售的《CANDY STRIPE》讲述的是一个新来的男性研修医师在一群貌美如花的护士之中怎样找到自己真爱的故事。《CS》（不是打打杀杀的《COUNTER STRIKE》）的女主角共有六位，她们的身份都是"圣安杰鲁斯医院附属护士学校"的学生（卡哇伊的学生妹～），故事就围绕着这些青春靓丽的可爱的学生妹展开了……

护士向有"白衣天使"之称，这些有着治疗世界上一切伤痛的理想的女性均是心地善良的人，而年轻有为的男医师更是医术高超、魅力四射。该怎样赢得女孩子们的芳心并了解她们的性格呢？各位"护士美眉"爱好者们，请密切注意本作的点点滴滴！这次我们为大家介绍的是研修医师一天的生活，只有充分掌握每个环节的具体情况才可轻易地提升自己的能力和护士们的好感度。

SETP 1 预定作息时间表

研修医师每天都会从自己的住所出发，开始一天的激动生活。当天的作息时间表会在出门前展示给玩家，可以从上面一览无余地看到主人公每时每刻的行动计划以及和全部六个女主人公能够发生事件的时间地点。通过仔细的检查及周密的安排，相信男主人公不会错过一次次难得的机会吧。

SETP 2 在地图画面中移动

本作中男主人公可以活动的场所共有三个，如下图所示。每个房间里存在的人都会用不同的图标表示出来，只要走过去便可自动发生对话、从事医疗业务等事件。注意房间里的人会随着时间带的不同而发生变化，说不定也许你会遇到你根本就不想看到的人。



◀情度的好地方。勤务场所是提高爱

◀加知识和技术。前往手术室可以增

游戏中的三个场所

附属护士学校

此处是医院附属的护士学校的教室，主人公可以在此进行对学生护士授课的实习，如果在上午去教室的话便可看到绫乃、荣美子、润三个人上课时的情景。

圣安杰鲁斯医院

主人公进行研修工作的医院，在此除了可以从事手术和诊治等工作外，还可以去走访病房和护士的办公室，顺便与病人及护士聊聊天增进一下感情什么的。

阿玛兰斯公寓

主人公与见习护士们居住的地方，如果她们在家的时候主人公前去拜访的话，会发生学习或考试的事件，更有机会可以和她周末出去约会，好好把握哟！

SETP 3 事件的发生

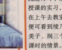
从地图画面移动到你想要和她见面的那个女生所在的区域便会触发会话的事件，同时会从地图切换到面对面的对话画面。对话的过程中会有不同的选项出现，随着选择的分支不同以及和每个女生见面次数的不同，对方对于主角的爱情值便会上升或是下降。选择不同的分支还会出现分支情节，使得游戏的结局多样化。



◀在游戏中可以查看与女孩子的爱情度，这样就可以有的放矢。

SETP 4 在一天结束的时候记录

当主人公一天可以行动的时间都用完的时候便会自动地返回公寓里自己的房间。可以进行游戏进度的记录保存，然后选择"睡觉（眠る）"的指令便可结束一天的生活，主人公会伴着这一天的成就与失败深深入眠。





神秘

机种:NGC	记忆容量:未定
类型:A·RPG	媒体:8mmDVD–ROM
厂商:From Software	推荐度:70%
发售日:今冬预定	完成度:30%
价格:6800 日元	WWW. From Software. CO. JP

知名厂商 FROM SOFTWARE 继制作了 XBOX 的游戏后，又为任天堂的 NGC 奉献了《神秘》这款充满着幻想色彩的 RPG。本作借助 NGC 的强大机能将龙与魔法的世界表现得入木三分，无论是挥舞着利刃的骷髅士兵还是口喷烈焰的巨龙都做得异常真实，画面的色彩搭配十分合理，鲜艳而不失稳重，场景宏大而不显混乱。如果你是任天堂的忠实 FANS，那么本游戏将是 NGC 发售后的一款不可不玩的好作品。据 CLOUD 观察，本作极有可能做成像《口袋妖怪》系列那样——通过召唤出怪兽来帮助主角作战，因此也许会获得较高的人气。

故事的背景发生在中世纪的北欧，这也是大多数游戏背景设定的时代。北欧有着众多的传说与神话，也因此而为很多的故事提供了良好的素材。本作在世界观的设定方面非常厚重，有浓郁的古代以及魔幻的风格，通过对细节的刻画使画面达到近乎完美的表现。游戏采用的是融合了大量卡片游戏方式的角色扮演形式，玩家需要操纵主人公与接踵而来的敌人进行实时的战斗。值得关注的是，与一般 RPG 不同，本作不可以直接使用主人公来攻击敌人，作为战斗主力的是主人公拥有的 100 余种被封印成卡片的怪兽。当怪兽被主人公从卡片中召唤出时，它会使出各种华丽的招式以及多样的能力来和敌人战斗，其场面恢弘壮观、迫力十足!

卡迪娅

卡迪娅是奥兰修王国的皇女，在她出生后母亲就不幸死去了，做为王国的唯一继承人，父王对她抱有很大的期望。卡迪娅在父王的严格要求下长大成人，她那和母亲相似的温和的性格使她深受人民的爱戴和尊敬。

PROLOGUE

远古的大陆发生了一场惨烈的神魔之争，性情暴戾的魔人几乎毁灭了世界的一切。神在愤怒之下将魔人封印在一枚小小的卡片当中，并把卡片妥善地收藏了起来，能够打开封印卡片门扉的 5 把钥匙分别被神授予给了 5 个人类。很多年过去了，人们都过着平常的日子，相安无事。突然有一天，某处的森林和岩石神秘地消失了，留在原地的只有一团浓浓的黑雾……紧接着，各地均发生了异常的现象，不是森林边上的湖泊就是完整的一座小镇都凭空消失得无影无踪，只留下令人胆颤的谜之黑雾。

接受钥匙的 5 个人的后代现在都成了统治世界的君主，他们一直遵守着互不干涉的盟约，几百年来和平共处。现在发生了如此奇怪的事情，迫使他们又走到了一起，共同商讨究竟怎么回事。就在此时，沉睡了数百年的魔人苏醒了……

位于大陆西部的奥兰玖(オランジュ)王国的都城现在陷入了极大的危机之中，从地底突然涌现而出的黑雾瞬间开始覆盖全城，士兵和平民都四散奔逃。国王决定自己留守在宫殿当中，与国家共存亡，他让女儿——公主卡迪娅(カティア)到王宫的宝物库去取封印已久的宝物，以便她能够继续守护着神留下来的重要物品。公主独自一人来到了王宫的最深处，当她把面前的小箱子打开时，黑雾已经完全覆盖了整个城池。然而此时奇迹发生了，公主手中拿着的宝石和一捆卡片绽放出夺目的光芒，刹那间刺穿了深厚的黑暗，带来了些许光明……

活跃于本作中的卡片怪兽大公开

在游戏中会使用卡片作为主要的攻击手段，不同的卡片可召唤出不同的怪兽进行攻击。玩家可以在游戏中收集到 100 种以上的卡片，这些卡片能帮助你更好更快地进行游戏。如果在战斗中连续使用某种卡片的话，该卡会变身成更强力的高级卡，同时会表现出更为精美的图像，提高玩家的收集乐趣。

樱大战 GB2

闪电之箭作战

机种:GBC	记忆容量:内置记忆
类型:RPG	媒体:卡带
厂商:SEGA	推荐度:80%
发售日:12月6日	完成度:80%
价格:4800日元	WWW. SEGA. CO. JP



如今的掌机已经是GBA一统天下了,各大厂商都竞相把自己的大作移植至这台梦幻掌机上,包括铁拳、街霸、格斗之王、机器人大战等这样的超人气作品的加入使得GBA羽翼更丰,因此在SEGA宣布转型为软件厂商并加入任天堂后我们非常有理由相信SEGA的招牌大作《樱大战》系列将登陆GBA,但是如同SEGA的一贯作风,他的这次决定又让众人大跌眼镜,全新的一款《樱大战》依然选择了以销量过亿的传奇掌机GB为载体,也许SEGA是看中了GB庞大的市场占有率,为了销量着想才做此决定的吧?不过随着GBA销量的不断攀升,《樱大战》系列登陆GBA的日子应该也不会遥远了。下面我们还是来看看这款新作和前作有什么不同之处吧!

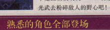
前作《樱大战GB》是讲述玩家以一个新人的身份来到花组进行“体验入队”,在这一个月里要和花组的队员好好交流并不断增加自己的实力,可以说是一个养成型的AVG游戏。本次的《樱大战GB2》则是一个以战斗为主的RPG游戏,这次你将要扮演花组的一员,为了夺回丢失的魔神器而潜入空中战舰米卡撒,在这作为帝都防卫用的战舰里究竟隐藏着什么样的敌人呢?……在战斗的过程中,会寻找到新的光武增强用零件,利用这些零件可以强化自己所乘光武的威力,(不过希望这些部件不是红兰发明的……)制造最强的光武去粉碎敌人的野心吧!

全新的战斗画面

本次的战斗画面不同于以前的主视点画面而是采用了RPG中常用的横向画面,这种战斗画面是第一次在《樱大战》系列中出现,不知大家看了会不会有种怪怪的感觉?从画面中看我方应该可以3人同时登场,画面右下方的状态栏中的“耐”和“气”就是对应RPG中的“HP”和“EN”而紧跟在后面的“林”字应该就是我们熟悉的“风、林、火、山”四种战术吧?难道在这个游戏里也可以制定战术吗?不知道大神的援护能力是否还能起作用。另外系列中深受好评的“合体攻击”会不会作为一种必杀技登场呢?这一切恐怕只有等游戏发售后才能知道了。

LIPS 系统依然健在

《樱大战》系列的标志LIPS(Live& Interactive Picture System)系统当然也会出现在游戏中了,在限定时间内做出正确的判断依然是个不小的挑战哟,各位玩家有信心吗?



熟悉的角色全部登场

看到游戏画面后不得不惊讶于GBC也能有如此高的画面表现力,虽然因为机能的限制使得画面解析度略低,但是这样的画面已经足够让人满意了,真是无法想像GBA上的《樱大战》会是一个怎样的效果。在前作中很少登场的织姬和蕾妮在本作中将会非常活跃,但是令人遗憾的是到现在为止SEGA还没有公开她们的画面,下面我们就先看看花组中的其他成员吧!

艾莉丝

帝国华击团成员,拥有和年龄不相称的超能力,是花组中年纪最小的成员。

藤枝枫

帝国华击团副司令,前任副司令藤枝绫目的妹妹。



大帝国剧场卖店的店长,实际身份是空中战舰的火力管制员,性格开朗活泼,大家称她为帝剧三人娘之一。

玛丽亚

帝国华击团花组的副队长,为人沉着冷静,深受花组其它队员的信任,在舞台上通常以男装的形式出现。



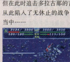
超级机器人大战A

机种:GBA	记忆容量:内置记忆
类型:SRPG	媒体:卡带
厂商:BANPRESTO	推荐度:100%
发售日:9月21日	完成度:95%
价格:5800日元	WWW. BANPRESTO. CO. JP

自从 GBA 推出时起星辰就一直盼望能够在这上面玩到机战系列的作品，但是老实说在当时对此并不抱很大希望。因为 BANPRESTO 的东家 BANDAI 的掌机 WSC 是 GBA 的最大敌手，而机战系列在玩家中的人气对于主机的推广无疑将会起到很大的作用，再加上 BANPRESTO 已经在 WS 上制作了多款《机战 COMPECT》系列作品，因此将此系列彩色化后在 WSC 上推出也是顺理成章的事情。但是可爱的眼镜厂竟然顶住压力，宣布了将在 GBA 上制作一款全新的机战作品《超级机器人大战A》，这一决定令我等机战迷们欢呼雀跃，摩拳擦掌。其实在激动过后冷静地思考一下，发现之前的担心纯属多余，面对 GBA 这样一个如此庞大的市场，眼镜厂的举动实在是明智之极，希望眼镜厂能够再接再厉，制作出更好的机战游戏！当各位看到这些文字时，《机战 A》应该已经发售了，对于它的画面表现力星辰只想说一句话：完全超越了 SFC 版的《第四次》，达到了与《机战 F》相比美的程度！现在就给大家介绍一下游戏前两话的流程，让我们先睹为快吧！

REAL系男主人公 第1话 异星人[异邦人]

在失去记忆连自己的住所也忘记了的男主角面前突然出现了多拉古那3架机体(来自《机甲世纪》)，主角于是向他们求救。但在此时追击多拉古那的吉加诺斯帝国部队也赶到了此地，主角从此陷入了无休止的战争当中……



▲REAL系男主角专用机体，运动性高，远程攻击武器为主。



▲多拉古那三架机体发动的合体攻击 D－FORMATION，威力很大。

REAL系女主人公 第1话 间谍[スパイ]

本来想与地球联邦军独立部队朗德贝尔舰队接触的主角确在途中遇上了吉加诺斯帝国的部队，在击退他们的同时，自己也被卷入了多拉古那和吉加诺斯的战斗中。

▲多拉古那一号机是近身格斗战用机体，它的运动性非常优秀。



▲REAL系女主角专用机体，装备有种类繁多的远距离攻击武器。

REAL共通 男主人公 第2话 妹妹们的战斗[妹たちの战い]
REAL共通 女主人公 第2话 吉加诺斯包围网[ギガノス包围网]

为了救出难民船艾塔霍，主角和阿加玛一同冲人了敌阵，虽然成功解救出难民船却不幸被敌人重重包围，主角能否化解这场危机呢？

SUPER系男主人公 第1话 坠下的男子[坠ちてきた男]

为调查神秘坠下物而出动的博斯等人确认了落下的物体是一个战斗用机器人，在机器人里还有一个驾驶员，但是由于落下时受到极大的冲击而丧失了记忆，除了自己的名字外，什么也不记得了……

▲机战作品中必定登场的热血格斗男兜甲儿在本作中依然十分抢眼。

▲SUPER系男主角专用机器，使用威力巨大的近身格斗武器。

SUPER系男主人公 第2话 不协和音[不协和音]

为了与朗德贝尔舰队会合，主角和万能侠部队决定前往光子力研究所。但是由于甲兜和铁也的关系依然不和，导致队内出现不团结问题。偏偏在这个时候敌人发起了强大的攻势。



▲甲兜和铁也的合体攻击技“双魔神剑”。

SUPER系女主人公 第1话 UNDER COVER[アンダーカバー]

因为受到外星人攻击而降落到地球的主角，在地面上却又遇到了百鬼帝国的部队，就在百鬼帝国就要攻击主角时盖塔队出现并施以援手，原来百鬼帝国和盖塔在此出现均是为了调查主角的机体而来。

▲SUPER女主角专用机体也装备了远距离攻击武器。

SUPER系女主人公 第2话 TERM WORK[チームワーク]

虽然主角本身希望加入朗德贝尔军，但是盖塔队的2号机驾驶员神隼人对此却持反对态度，在这种不稳定的气氛当中，米卡奈帝国和百鬼帝国联手向朗德贝尔军发起了攻击。

MadmaN 完全狂人

THE GUIDE OF THE GAME MASTER 游戏手册

新游戏介绍

GBA | RPG | 8月1日 | 黄金太阳



CLOUD

这是我在继《FFX》之后玩到的最好玩的游戏了，悦耳雄浑的音乐、细腻美丽的画面、体贴称手的操作……一切的一切都是那么的令人感动。由于 CLOUD 非常喜欢 SEGA 的《SHINING FORCE》系列，因此对于像极了《SF》的本作有着强烈的偏好。通过察看资料，CLOUD 得知，原来制作本游戏的主创人员当中有两个跳槽来的曾经参与过《SF》的制作，这就难怪为何《太阳》到处都散发着《SF》的影子了。人物造型是可爱的三头身 SD 版，对话的时候还会随着人物感情的变化而显示出冷汗、青筋、惊叹、沉默、醒悟等不同的状态，个个憨态可掬，就连敌人都显得那么可爱。由于原创的召唤精灵“ジン”的加入，使得本作又增色不少。首先精灵的收取就是一个复杂而又麻烦的过程，每个角色都有 7 只符合自己属性的精灵，一共 28 只。要想全部集齐，非痛下苦功到处寻觅不可，有很多精灵都是需要一定的技巧才可以得到，对你的头脑也是一个考验。另外，各种迷宫的走法、宝箱的取法、精灵对角色职业等级的影响等等，都是非常值得研究的方面。如果你有足够时间的话，应该多打一些敌人多升一些级多赚一些钱，这样就有资本面对往后的各种风险了。武器道具店的好东东数不胜数，如果没有钱，那可真是“残念”(遗憾)了。本作的乐趣不止于此，还有西部大陆的特莱毕镇中的各种博彩游乐项目亦非常有趣，从中能够得到不少好东东。其实游戏的总流程不算很长，一般有 30 个小时即可通关，但为了获得全精灵、集齐各角色最强装备，多耗些时间也无所谓。记住通关后一定要保存好你的记录，因为本作只是整个故事的二分之一，续作将在明年春天快速登陆，到时便可接续着现在的记录来进行游戏了。

GAME STATION

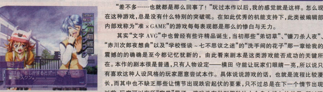
DC | FREE | 9月6日 | 莎木 2

CLOUD

怎么又是我？连续三天三夜的鏖战终于搞定了《莎木 II》的攻略，要问我现在的感受……除了累还是累。不过话说回来，AM2 研还真是非常的下功夫，把这部作品制作得非常细腻。由于游戏的舞台展开在中国的香港、九龙以及桂林，所以故事中的各个场景都是十分逼真地再现了现实地点的情况。香港的繁荣、九龙的险恶、桂林的秀丽，均刻画得入木三分，只是人物形象方面不太到位，把中国人画得都很丑陋。本作中新加入的地图系统大大方便了玩家，是比较体贴的设定，玩家可以很直观地看到自己所在的位置以及要去的地点，去过的地点等，各地的地图都一个价，10 元港币一份。本作的迷你游戏有所增加，基本都可以通过游戏来赚钱——掰手腕需要技巧及力量，打擂台要靠武功，搬箱子得听从指挥，博彩需要运气及魄力…… II代和 ~一章・横须贺~相比，动作性大幅增强，无论是 QTE 事件还是对敌人的战斗都有明显的增加。主角芭月凉还通过学习掌握了很多中国武术的招式，丰富了自己的武学，最重要的还是他领悟了四字的武德，有助于提高思想道德品质(^-^)。因为是在中国，所以在游戏中听不到中国话是不合情理的，好在铃木裕不是笨蛋，安排摩托女郎乔伊对主角说了一句：“做了个好梦吧？”另外还有如果站在香港仔地区的摊贩旁边还会清楚地听到诸如“5 块、5 块，便宜卖了啊……”等亲切的声音。游戏的剧情方面已发展到了逐渐明朗化的阶段，凉已经查清楚父亲的死因，并且亲眼见到了蓝帝；桂林的纯洁少女——莎花才刚刚登场，他们的故事还在继续……

GAME STATION

DC | AVG | 8月2日 | 火焰圣母



DRAGON

“差不多……也就都是那么回事了！”玩过本作以后，我的感觉就是这样。怎么现在这种游戏，总是没有什么特别的突破呢。在如此优秀的机能支持下，此类被编辑部内部戏称为“准 × GAME”的游戏每每表现都是那么的惨白与无力。

其实“文字 AVG”中也曾经有些许精品诞生，当初那些“弟切草”、“镰刀杀人夜”、“赤川次郎夜想曲”以及“学校怪谈 ~ 七不思议之迷”的“洗手间的花子”那一章给我的震撼的的确确是至今都记忆犹新的，由此看来剧本是这类游戏能否成功的关键所在。本作的剧本很是普通，只有人物设定——横田 守能让玩家们眼睛一亮，所以说只有喜欢这种人设风格的玩家愿意尝试本作。具体说说游戏的话，也就是流程比较漫长，而其中也不缺乏那些让情节出现跌宕起伏的要素，只不过总是在下一个情节出现以前，玩家可以有所“察觉”罢了。游戏没有做到那种让人全身心投入的效果，所以玩起来总是不能持久，2、3 个小时之后就有换游戏想法，整个游戏玩下来，非常规中断而改换游戏的次数有 13 次之多，现在回想起来都让我头大。

GAME STATION

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

鬼哭 | 8月23日 | AVG | PS2

痛快淋漓的爽快感！如同吴宇森电影一般的酷！好久没有玩到这么好玩的游戏了！画面、音乐音效、游戏性、操作感……无一不是上佳的表现，不愧是制作此类游戏的皇牌厂家 CAPCOM，不愧是一代巨匠三上真司！日本杂志“发米桶”上给它打出的 9、8、9、8 这个近期内少有的高分，就 laser 自己看起来还是低了一点呢。借助 ps2 的强大机能，CAPCOM 将游戏处理得相当出色，角色的动作十分柔和，没有一点僵硬的感觉。而且场景描绘得相当出色，无论是阴暗恐怖的城堡，还是弥漫着浓雾的山间小道；无论是在夕阳映照下的大竞技场，还是充满诡异气息的魔界，都会给人一种身临其境的感觉，让人不知不觉地便随着主人公的场景变换转换自己的心情。这个游戏做的相当大气，有好几场战斗是在高耸入云的山峦，或是巍峨雄伟的大竞技场中展开的，还有庞大的幽灵船、迷幻一般的魔界、大桥、广场……有的时候场景大得让人看不清主人公的位置，在一个庞大的空间内和为数众多的怪物砍来杀去，感觉绝对和《生化危机》或是《鬼武者》不一样，真的是很爽。不给它满分，是因为流程相对来说太短了。如果是在 easy mode 下，再用上通关纪录，跳过所有过场，估计在二小时左右就可以通一次关。虽然说通关之后还有许多的模式出现，但只是难度上的增加，新的玩法和场地都没有出现，对于一张 DVD 来说，实在是有点亏呢。



LASER

CAPCOM VS. SNK 2 | 9月13日 | FTG | PS2&DC

最近一段时间游戏界的格斗大作频繁登场，除了 3d 格斗的两大皇牌《VR 战士 4》、《铁拳 4》，再有就是 SAMMY 的《罪恶克星》CAPCOM 的《CAPCOM VS. SNK 2》了，由于前作在玩家当中的反响褒贬不一，有的说 SNK 人物的个人性能被消减得不成样子，有的说 CAPCOM 人物的判定变化太大了，有的还说必杀技的性能被弱化了……虽然游戏没有像说的那样漏洞百出，但缺陷还是有一些。在本作中厂方把格斗系统分成了 6 大类，这样不同格斗类型的玩家就可以更好地发挥出应有的水平了，另外游戏的平衡性也会因此得到很好的改善。在 C、A、P 系统下擅长 CAPCOM 格斗游戏的玩家可以分别利用不同的方式来发挥其特有的能力，在 S、N、K 系统下擅长格斗之王和侍魂的玩家也可以将其 SNK 特有的技巧淋漓尽致地发挥出来。当然你也可以让 CAPCOM 的人物去用侍魂的“怒”系统，也可以当 SNK 的人物去用《街霸 3》的 BLOCKING，正是在此之下游戏人物的能力才能做到实力平均。还有一点！虽然跟国内的玩家没什么关系，但它确能在两个不同的机种之间进行网络对战，这在家用游戏机界可以说是第一次啊！所以它的意义也很不同寻常的。可惜国内没有专用的服务器，要不然跟五湖四海的玩家进行对战那时多么愉快的一件事啊！



E・T

召唤之夜 2 | 8月2日 | S・RPG | PS

“PS 上还有好游戏吗？”在“最终幻想 X”登场以后，这句话听起来仿佛已经把后面的“？”换成“！”了。不过，这里我要向大家推荐一款绝对是顶级水平的 PS 游戏——召唤之夜 2。游戏属于 S・RPG，在丰满的剧情辅助下，窄小地图上的激烈回合制战斗，绝可以让玩家欲罢不能，玩起来仿佛有“黑色细胞”与“最终幻想战略版”的感觉。比其前代来说，BANPRESTO 公司制作的更加仔细，许多小巧精致的体现都可以在游戏中有明显的表示，如果是喜欢追求完美的玩家，可以在本作中找到前所未有的满足感。游戏的人物关系庞大而复杂，感觉上与那些超大作没有什么区别，只是在表现上总是感觉有那么一点点“小气”，可能也是人设的风格在作怪吧。对于本作，吸引玩家的不止这些，声优（配音）也是本作的一大买点，像——绿川 光（安藤 正树）、桑岛 法子（任性桃天使）、井上 和彦（黄炎龙）、草尾 毅（幻想传说）……这些知名声优都出现在游戏中，可以说是一次难得的声优大聚会，喜欢这些声优的朋友可不要放过本作。



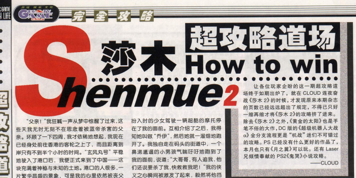
DRAGON

超级机器人大战 α FOR DC | 8月30日 | S・RPG | DC

终于等到 DC 版的《超级机器人大战 α》，3D 的战斗画面开创了这个系列的先河，合体技虽不是第一次出现在这个系列，但合体技发动时的那种空间感却是系列其他作品所不能比拟的。由于 BANPRESTO 的 3D 技术还不是很成熟再加上 DC 的机能有限，所以 3D 机器人的造型看起来有些粗糙。读盘速度也不尽人意，玩的时候一些大众化的战斗能 PASS 就 PASS 了，不过合体技和一些比较有魄力的必杀技还是很有必要一观的。游戏中加入的《SUNRISE 英雄谭》中的“G 布莱卡”无论是机师能力还是机体的 3D 造型都还算不错，DC 版中还加入了独有的分支路线，玩这个版本的玩家对这个恐怕是最有兴趣的了。除此之外游戏中的音乐和配音与 PS 版相比多少有些变化，另外熟练度和隐藏机体的获得大体上没有什么变化，玩过 PS 版的玩家应该对此是轻车熟路了，不过主人公的特殊诞生日就不能照搬原来的 PS 版了，BANPRESTO 对此做了不小的变动，想获得主人公好的精神指令就要凭各位运气了。过不了多久 GBA 版的《超级机器人大战 A》就要发售了，也可能是这个原因使得 DC 版没有造成应有的轰动，虽然有 3D 的战斗画面和新加入的要素，不过对于习惯了这个系列一贯的 2D 版的玩家多少会有些不习惯吧，不过 BANPRESTO 的这次尝试说不定就是下一个 3D 版《超级机器人大战》雏形呢，但愿能在下一部 3D 机战作品中有出色的表现。



E・T



让各位玩家企盼的这一期超攻略道场终于如期出炉了，就在 CLOUD 连夜奋战《莎木 2》的时候，才发现原来本期杂志的页数已经远远超出了规定，不得已只好一缩再缩才将《莎木 2》的攻略挤了进来。除去《莎木 2》之外，《黄金的太阳》也是手笔不俗的大作，DC 版的《超级机器人大战α》全分支流程更是“机战”迷们不可错过的攻略。PS 已经没有什么更好的作品了，本月也只有《月之翼》可以玩。还有 Laser 兄倾情奉献的 PS2《鬼哭》小说攻略。

——CLOUD

“父亲！”我狂喊一声从梦中惊醒了过来，这些天我无时无刻不在思念着被蓝帝杀害的父亲。环顾了一下四周，我才依稀地想起，我现在已经身处前往香港的客轮之上了，而且距离到岸只有不到半个小时的时间。“玄风丸号”平稳地驶入了港口后，我便正式来到了中国——这块充满着神秘与未知的土地。港口的人很多，一片繁华昌盛的景象，可是我的心里依然被丧父之痛完全占据，如果一天没有找到蓝帝，我想我一天也不会快乐。

我掏出一张写有此行第一目的的信纸，上面清楚地记载着要到湾仔去找一个名叫桃李少的拳法师。刚向前走了几步，我便被几个拉皮条模样的人拦住了去路，他们七嘴八舌地问我要不要乘车或是住宿，懵然的我正不知如何应答，一个手举相机的人说道：“嗨，帅哥，看这里。”那人不由分说便为我迎面照了一张相片。“算了，我没时间理会这些人。”我自己心里想着。旁边一个带着孩子的妇女向我解释道：“那家伙是专门抢拍俊男美女相片的，他会把冲洗好的相片以高价卖给想要这些东西的人。你一定是刚来到这里吧，看你人生地不熟的，那边有一个免费的休息场所，你可以在那里休息一下。”看见如此热情好心的人，我心中不禁感到热乎乎的。

在妇女指点的“不要钱宿”里稍做调整（可以记录）后，我便依照路人的指点，通过港口的大门，向右拐出来到了“劳湾码头”。左边的仓库中热闹非凡，很多人在观看掰手腕的赌赛，穿白衣的男人输掉后便悻悻地离开了，临走时还蔑视地看了我一眼。一个工头过来游说我，让我参加和里面壮汉的比赛，赌注是 10 元钱。我不想让别人瞧不起，于是爽快地答应了那个工头。规则是要在他喊：“FIGHT。”之后连打“A”键，如果提前按就算犯规，连续三次犯规便会输掉比赛。当我轻松地获胜之后，工头还不死心，打算让我再次和壮汉比赛，当然这次赌注会提升到 20 元。我利用自己锻炼已久的臂力接连战胜那个壮汉，最后一次赢得了 50 元时，那个工头便借口壮汉体力不支不再让我和他较量了。

一直向前走，穿越了“鸠汀公园”，进入标有湾仔箭头的街区。耳边马达声轰鸣不已，一个打扮入时的少女驾驶一辆超酷的摩托停在了我的面前。互相介绍了之后，我得知她叫做“乔伊”，然后她就一溜烟地跑开了。我独自走在码头的街道中，一个鼻涕邋遢的小男孩气喘吁吁地跑到了我的面前，说道：“大哥哥，有人追我，他们还说要杀了我，快救救我吧！”我的侠义之心瞬间被激发了起来，毅然将他挡在了身后。三个像是地痞流氓样子的人大摇大摆地走了过来，要捉拿那个小子。我正和他们对峙时，有个人突然对那小孩喊道：“王，快动手！”名叫“王”的小孩是他们的同谋，一起上演了一出苦肉计，偷走了我的背包。眨眼间四个人消失得无影无踪，我愣在原地，哭笑不得。其它的东西倒无所谓，父亲留下的凤凰镜却决不能丢失。

我立即向周围的人打听，得知可以在 QUEEN' S ST. 的玲玲饭店有所发现。我来到街拐角，向饭店门口喝酒的两个人询问，他们并不知情，却不肯好好地跟我说。我准备离开时，他们摔碎酒瓶想要和我打架。眼看纠纷将起，乔伊又驾驶着她那辆爱车出现在这里，冲散了战局。两人一看是乔伊，便忙不迭地逃跑了。我向乔伊说起背包被盗的事情，她告诉我她刚刚在“鸠汀公园”见到了王，我就急忙赶向那里。

王正在喷泉边上悠然自得地散着步，蓦然间看到我的身影后，他撒鸭子就跑，我则随后紧追不舍。王边跑边利用沿途的一切来为我制造障碍，我都用灵活的身手一一躲开，最后在一个角落里找到了王和他的同伙。那几个家伙不发一言地和我动起手来，可是他们怎敌得过身为拳法高手的我，不出三招便被我放倒在地。我逼问他们背包的下落，最后还是王主动要求带我去取背包。路上我问了他很多关于他自己的问题，我知道了原来他也是逼不得已才和那些人在一起的，他一个人住在海上。

拿到背包后，我发现除了钱被偷走了以外，其余物品完好无损。王告诉我可以去湾仔菜珍街的方来旅社打听钱的下落，无奈之下我只好去那个地方了。还好路上的好心人很多，都愿意为我带路，所以我很轻松地就来到了菜珍街。在路口我又见到了乔伊，她不厌其烦地为我解说并且带路，终于让我来到了方来旅社的门口。她还告诉我说：“你可以直接找管理员要一个房间，另外，明天早上 8 点，我会来这里找你，帮你一起寻找丢失的钱。”

做了個好夢吧?

按照乔伊所说的，我向管理员要到了 203 室的钥匙，住了进去，每晚 8：00 之后都可以回来睡觉。一觉醒来刚刚好 7:45，我听见了乔伊摩托的马达声响起在楼下，惊异于她的准时，我急忙赶下楼来。谁知旅社的管理员开口就管我要 38 元的住宿费，身无分文的我怎能支付得起这么多的钱呢？只好答应管理员今晚再给他。

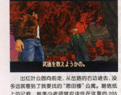
乔伊带我来到了开运码头的搬运场，这里的警卫见到她之后毕恭毕敬地为我们打开了路障。通过昨天以及今天的接触，我觉得乔伊肯定是这里大有来头的人物。乔伊问他工头孙师傅是否在这里，警卫说孙师傅就在里面。乔伊把我介绍给孙师傅，他要求我跟随一个叫德林的师傅在这里打工，并许诺每搬一个箱子就会有 10 元的工钱。为了糊口，我只好卖力地干了起来。工作的要点在于听从德林师傅的指挥，他说向左时就按左键，说向右时就按右键，没有指示光喊号子时就按上键，当箱子被抬到指定的位置时就按下键放下箱子。

辛苦了半天后，我终于赚到了几十块钱，不至于连房费都付不起了。接下来我决定去红南街的恩田楼去找桃李少老师。刚出开运码头，走到鸠汀公园的时候，我碰上了甫到香港时给我照相的那个人，他厚着脸皮向我兜售我自己的相片。正自纠缠不清时，乔伊的摩托声又响起在我身后，她的出现使得偷拍者害怕不已。乔伊让偷拍者为我和她在喷泉前照了一张合影，然后

把它送给了我，自己则留下了我的单人照。偷拍者还想向她要钱，被她一口回绝，乔伊还警告偷拍者说："以后再被我抓到这种事，看我怎么收拾你！"那人吓得连忙逃走。

穿过湾仔长长的街道，经由过街天桥来到菜珍街，从肉铺处向右拐，沿路到达红南街。我远远看见一个长满红叶的公园，信步走去，看见一个老者正打着动作极舒缓的太极拳。我上前请教，老者告诉我他叫"建民"，练的是中国著名的陈氏太极拳，出身于少林寺。他一眼就看出我也是练家子，便要我出手和他较量一下。奇怪的是我使出浑身解数仍然碰不到老者的一片衣角，别看他老态龙钟仿佛连站都站不稳的样子，一旦涉及到武术方面便立刻变得身手敏捷起来。躲闪了片刻，老者看准破绽轻舒猿臂"呼"地一掌直击我的面部，这一招我避无可避，好在老者手下留情并未真的击出，饶是如此，我也吓出了一身冷汗。

我虚心地向老者请教，他告诉我太极拳的要旨在于以柔克刚、以静制动，要做到静若处子、动如脱兔，蓄势时如白云浮动、出招时似闪电破空，端的是武术的至高境界。我聆听了半晌，完全沉醉于老者的武学之道当中。末了，老者问起我的武学流派，我说我学的是"柔术"，老者寻思了半天，却没想起"柔术"到底是什么。



出红叶公园向前走，从岔路的右边进去，没多远就看到了我要找的"恩田楼"公寓。据信纸上的记载，桃李少老师就应该住在这里的 205 房间。我走进楼道，好没来由地便被住在一楼的一个老婆婆骂了个狗血淋头，我辩解道："我不是什么坏人，我是来找桃李少老师的。"老婆婆依然不肯饶恕，骂道："你们住在楼上的没一个好人！"说完便愤愤地摔上门，不理我了。我不明白怎么回事，也不好就这样跟老人争吵，就郁郁地来到了二楼。

敲开 205 的房门，一个中年男子走了出来，我彬彬有礼地问道："请问您就是桃李少老师吗？"那人说道："桃李少已经不住在这里了，不过我知道他现在住在哪。"我又问道："那么请你告诉我，桃李少老师现在在哪儿。"那人打了个哈哈道："我的肚子好饿呀，从早晨到现在还什么都没吃呢……除非你请我吃饭，否则我不会告诉你他搬到哪儿去的。"我立刻就看清了那人的丑恶嘴脸，厌恶地给了他 20 元钱，他不耐烦地告诉了我桃李少老师现在在名叫"文武 XX"的地方，看来钱给少了，他不愿说得更详细。

我只好自己去街上打听了，凡是见到有"文武 XX"字样的店铺，我都进去问过，最后终于被我问到了原来桃李少老师是在"红华街"的"文武庙"中。沿路来到红华街，进入了文武庙，通过观察我发现这里是一个道教的庙宇。进入大门，我看见一个长发的女子伫立在神台之前，她听见有人进来，便停止了祷告走到我面前。我向她询问有关桃李少老师的事情，她说老师并不在这里，然后就离开了。一个中年道士缓缓地走了出来，对我说："你是想见桃李少老师吗？"我答道："是的，我从日本来，这是介绍信。"我把那封信递给了道士。道士看完后对我说道："你知道'四种武德'吗？""'四种武德'？我没听说过。"



我摇了摇头。"那是习武之人必须要遵从的道德标准，想见桃李少老师就先去把什么是'四种武德'搞清楚再来吧！"道士的口气很坚决。看来我必须要先去学习"四种武德"的含义才行了。

走出文武庙，在街道牌坊的下面，我又见到了刚才在庙中的女子。我上前和她搭讪，我问道："你为什么要到文武庙里去？"女子答道："因为我要许一个愿望。你呢？"言毕忧伤地看着是。我答道："我也是。"我又问："那你知道什么是'武德'吗？""'武德'是要自己用心去体会的，别人即便说了，也不准确。你还是去找武术家问问看吧。"说完她便走了。我又得到了新的提示，想到红叶公园的那个老者是太极高手，我决定立刻动身去找他。

我回到了红叶公园，向老者建民请教有关武德的问题，他说先要考察一下我的武功，于是老少二人便对练了起来。过了一阵，建民一招击中我的腹部，我不由得对这招大为心折，还好建民说要把这招传授给我。在接下来的练习中，建民要求我对着一棵火炎树出招，只要在能量槽涨到最满的时候同时出拳和脚就能击出"小擒打"(X＋A)。建民受业完毕后，我继续向他询问武德的事情，他告诉我武德之一是"功"，说完还轻轻地在树干上印了一掌，当他转身走开时，火炎树因受到强烈震荡而撒下了满天的树叶雨，



落红缤纷，煞是好看。我问建民是否还知道其他的武术家，他告诉我可以去菜珍街的光武馆道场找那里的师傅"玄周善"。

返回菜珍街，在通往红南街的街口处找到了光武馆，刚一进门便被两个"门神"用刀拦住了去路，一光头老者吩咐二人："这是客人，放行。"我才得以继续向前。老者便是周善，可是当我问及"武德"的问题时，他却说他没有资格回答，让我去找他过去逐出门墙的徒弟"大道芸人"，大道芸人就在咏黄街的咏黄百货。当我来到咏黄百货的时候，发觉天色已晚，百货公司早已关门，只好明天再来。此时会出现目的地瞬间移动的选项，可直接返回方来旅社。当我付了昨夜的住宿费后，管理员才让我去 203 睡觉。

次日早 8：00，我起床后第一件事就是直奔咏黄百货，可以从方来旅社瞬移过去。这里的大厅有一群打把式卖艺的江湖艺人，可是我却注意到旁边地上脸向里躺着的一个乞丐模样的人，走上前和他打招呼，那人蓬头垢面，可是眼神却十分的锐利。我被他认作是空手道高手，要我当众表演空手碎石的绝技，只需在绿色气槽攒至全满时按下 A 键然后在黄色气槽涨至一定程度时再按 A 键即可。观众对我的表现颇为满意，纷纷慷慨解囊给那个乞丐。相互介绍了姓名后，我得知他叫宗泉，我问他是不是周善老师的徒弟，他脸上闪过一丝惊讶的神色，然后说道："原来你都知道了，这样吧，把这封信带给老师，他会告诉你真相的。"说着从身后掏出一封信来，看来我不得不再跑一趟光武馆了。

将信交给周善老师后，他念道："老师，我已经勘破了武德当中的'戒'字，做到了'拳不离手，曲不离口'。"随后周善老师就告诉我又一种武德——"戒"。大意是说要严于律己，克己方能服人。我问他还有没有其他的武术家，他说福仙街的张喻理发店的主人张喻就是一个隐居的武术家，让我去找他问问。告别了周善老师，我便向福仙街进发了。

张喻理发店位于福仙街的三刀小路一个明显的位置，我毫不费力地便找到了这里。进门后，我看见一张在烟雾后面阴晴不定的脸，我问道："对不起，请问您是张喻先生吗？""对，你有什么事吗？"张喻答道。我接着问："我想向您请

超攻略道场

超攻略道场

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

教有关'武德'的问题，不知您是否愿意帮助我？"张喻答道："好吧，你坐到那边去。"他抬手指了指理发用的躺椅，"我一边给你剃头，一边给你讲解武德的道理。"我依言坐在了椅子上，张喻在后面"唰唰"地磨着他的剃刀，对我说："武术家经常要面临各种各样的危险，还会遭遇到他人的暗杀，比如喝茶的时候，又比如剃头的时候，就像现在……"话未说完，他便将剃刀横在了我的咽喉处，低沉着声音说道："别动，你的生命掌握在我手中。"我镇定自若地纹丝不动，连眼皮都没眨一下。张喻突地哈哈大笑起来，对我说："不错呀，年轻人！你很有胆色嘛！"我回答道："虽然你的剃刀非常的锋利，但是我感觉不到你丝毫的杀气。"张喻点头赞许道："看来你是具备武术家的条件的——处变不惊、临危不乱，是一个好武者必要的心理因素。我所要教给你的武德就是'胆'，胆一定要大，但是心也一定要细。冷静的头脑配合无惧的胆识才能成为一流的高手。"我点头称是。谢过张喻的教诲，便要离去时，他告诉我还有一个武术家知道武德，应该去离这儿不远的"华裁缝店"打听一下情况。



华裁缝店的老板告诉我，住在红南街恩田楼的"桂香大娘"知道最后的武德，让我去那儿找她。我想起来那个骂我的老婆婆，"该不会是她吧？"我心里暗自琢磨。想归想，我的脚下并未停步，来到了恩田楼跟前。一群流氓打扮的人把老婆婆围在了中央，眼前这些恃强凌弱的混蛋们激发了我的侠义心肠，我出声喝止了他们："住手！看来你们就是婆婆曾说过的住楼上的人吧？"。他们立刻转移了目标，转头围住了我。小混混怎是我柔术加太极功夫的对手，只三两招便把他们全部放倒，老婆婆也在我背后伸手悄无声息地把他们的头目制服在地。战斗结束后我问婆婆："您就是桂香婆婆吧？我想请教您关于武德的事情。""是呀，你不是那天的小伙子吗？原来你真的不是他们一伙的。其实你应该已经领会到这最后的武德了。"桂香婆婆答道。"什么？我已经知道了？"我有些摸不着头脑。桂香婆婆续道："最后的武德就是有一颗正义的心，能够锄强扶弱，能够分辨是非。不过那个具体的字我已经忘记了，你要想知道的话，还是去文武庙问关羽吧。"

我记住了桂香婆婆的话，向文武庙走去。刚进院门，扫地的道士便告诉我大殿中正在做扫除，暂时不能入内。我不想使用侵入的不礼貌行动，于是我就一次次地和他交涉，希望他能放我一马，让我进去参拜关公。可是那个道士坚持不许，我只得作罢，待明日再来。剩下的时间无以打发，只好去开运码头打工赚些房钱了。

翌日早晨 8:00，我准时起床，直奔文武庙而来。昨天那个扫地的道士依然告诉我里面在做扫除，让我明天再来。我实在无法再多呆一天了，只好选择侵入这一条路。用话支开了他，我直接走进庙门。里面有个道士正拿着块抹布愁眉苦脸地看着面前的墙，我说想参拜关羽，他却说如果我帮助他做扫除擦墙，他就让我在这里参拜关羽。无奈之下我只好答应了他，接过他的抹布。擦着擦着，我突然在擦去灰尘的墙上发现了"功"、"戒"、"胆"这三个武德的字，"第四个字一定也在这里。"我想。果不其然，在正对庙门的关公像旁边的墙上，我看见了一个大大的"义"字，我心中暗道："这应该就是第四种武德了。"



就在我高兴的时候，之前的那个道长来到了我的身后，问我找桃李少的目的，我说是为了报杀父之仇，只有一个叫朱元达的人知道真相，我要找到他。这时长发女子再度登场，原来她就是这里的"桃李少老师"，她考验了我的功夫后（根本沾不着她的边），告诉我要在 11 点之前去这里的大元楼，到时自有分寸，她还告诉我其实她的本名叫做红秀瑛。

大元楼就在太老街上，红秀瑛的房间是在这里的 207 室。她叫我来是让我和她同住，虽然可以省下旅社的费用，可我觉得这样毕竟会影响到她的声誉。红秀瑛却没这么多顾虑，扔给我一条被单，说道："都是习武之人，怎么如此婆婆妈妈的？你就睡沙发吧！"我只好唯命是从了。当她进入梦乡时，我想了很多的事情——想我去世的父亲，想这几天来香港的所见所闻，想起了乔伊，想起了睡在咫尺之遥红秀瑛。辗转反侧了半天，我渐渐闭上了双眼……（DISK 1 OVER）

敲门声把我从梦中唤醒，一个扎着牛角辫活泼可爱的小女孩走了进来。她对我说："很抱歉打搅了你，我叫薰芳梅。秀瑛姐让我告诉你，请你赶快到文武庙的藏经阁去。"这时电话铃声突然响起，薰芳梅连忙跑过去抢着接起了电话，原来是红秀瑛打来的，让我快走。在文武庙的藏经阁，秀瑛让我整理书籍以防虫蛀，但她却不告诉我有关朱元达的情报。书籍必须要在中午 12:00 以前全部放好，为加快速度，可以按 R 键加速跑，但这时稳定性将会降低，须不时以方向调整平衡。当所有的书都放好了之后，红秀瑛又出现了，我追问她朱元达的事，她仍然说暂时不能告诉我，还说明天要继续整理书籍。

郁闷的我走出后院，道长递给我一份武功秘籍"马蹄脚"，是秀瑛让他给我的，我真搞不懂这个女人。既然秀瑛不告诉我朱元达的情况，我只好利用现在的时间自己去打探了。刚出门时，门口的大爷大娘说："'关羽易占'里的人应该可以帮你算出你想要找的人。"我抱着试试看的心情，给了那个占卜的人 20 元钱，他告诉我我要



找的就在太老街上。到太老街四处打听，果然得知朱元达就在"五星公司"，而有关他的太老武术可以去"太老武术"的店铺里问到。太老武术就记载在"武林书"之上，存放于文武庙的藏经阁中，看来我只好明天再来藏经阁了。

晚 8:00 之后便可回到大元楼就寝，次日早晨会被芳梅叫醒。今天的任务依然是帮助道士整理藏经阁的书籍，当我顺利地把所有的书都搬出来后，道长走过来对我说："你一定想学习中国的武术吧？来，咱们到宽敞的地方去切磋切磋。"我心中暗喜："真好，道长又会教我绝技了。"今天道长教了一手"冲捶"，是利用手脚力量的基本技，可以接续很多其他的招式。我学会后便回到藏经阁，想查看朱元达的武林书。巡视一番后发现武林书被锁在了柜子里，只有秀瑛才有这里的钥匙，我只得出来去找秀瑛。在小院的拐角处我碰见了秀瑛，我直接对她说："秀瑛，我想看朱元达的武林书。"谁知秀瑛一口回绝："不行，现在还不是你看那书的时候。"说完随手一挥，用食中二指轻轻地挟住了一片飘落的火炎树的红叶，说道："只要心神宁静，看待事物的方法便会得到改善，同时也就能清晰地掌握一切事物的本质所在，就像这片被挟住的叶子。"



我恍惚间似乎把握到什么东西，也试着像秀瑛那样去挟树叶，但是失败了。秀瑛道："你的精神还不够集中，记住，做任何事情都要把全部的精

神集中于一点之上，这样无论什么样的难题都会迎刃而解。如果你能挟住树叶，咱们再谈武林书的事情。”言毕很随意地一伸手，又挟住了一片叶子。看来我一定要先练好挟树叶才行了，摇杆能控制视线跟踪树叶，当树叶下落到最接近画面底部中央时，快速按下 A 键即可。

我对红秀瑛说：“我已经能够挟住树叶了，现在该让我看武林书了吧。”秀瑛道：“还不行，你必须得做到能连续挟住三片树叶之后才能看武林书。”没办法，我只好继续挟树叶。我屏气凝神，看准树叶落下的轨迹，连连出手，三次均未落空，完成了挟树叶的训练。秀瑛按照约定给了我书柜的钥匙，我这才得以翻阅武林书。书中记载着很多拳法流派的掌门人，有一个“虎燕拳”的继承人——赵孙明，是蓝帝曾经提到过的名字，我得好好记住他。刚要合上书走人的时候，书中飘落了一张小纸片，正面写着“天龙地友”四个字，背面则画着四个圆圈。听芳梅说，这种东西需要去古董店打听才会有结果，于是我便来到了太老街上。

好在这里除了瓷器就是古董，所以我很容易地就在集古堂得知——红南街恩田楼的桂香婆婆知道这四个字的含义，下一个目标就是返回红南街找桂香婆婆。敲开正对一楼楼梯处桂香婆婆家的房门，婆婆热情地接待了我，我拿出那张纸片递给婆婆看。婆婆当即给了我一个满意的答复，她拿出四个茶碗，一字排开在桌子上，对我解释道：“这是在香港所有和朱元达有关系的人联络的方式，‘天’代表时间，‘地’代表地点，‘友’代表人，‘龙’代表行动。你到任一个人多的茶馆或是饭店里去摆出这样的茶碗阵来，相信都会有人来与你碰头的。”说完将茶碗摆成了纸片上的图案，然后婆婆便教我如何动作，先将左边第一个茶碗向上推一格，再将右数第二个茶碗向下推一格，如此即可。

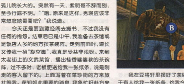
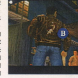
我谢过婆婆离开恩田楼的时候，天色已晚，只能返回大元楼休息了。当我走到 207 室前面的时候，发现房门虚掩着。我悄悄地走了过去，从门缝向里看，秀瑛正出神地看着手里的一张相片，一滴泪水无声无息地滑过她的脸颊。我不禁哼了一声，引起了秀瑛的注意，我问她到底出了什么事，她说没什么，转身走出了房门。那张相片缓缓地飘落在地，我走过去拾起来，看到原来是秀瑛和一个叫红紫明的男人的合影。我怀着满腹的疑问，沉沉睡去。翌日，依然是芳梅来叫我起床，我问她关于红紫明的事情，芳梅说道：“红紫明是秀瑛姐的哥哥，我们三人都是在孤儿院长大的。突然有一天，紫明哥不辞而别，至今行踪不明。”“哦，原来是这样，秀瑛应该非常想念她哥哥吧？”我说道。

今天还是要到藏经阁去搬书，不过我没有任何的抱怨。结束后已是中午，我准备去茶馆或是饭店人多的地方摆茶碗阵。走到前面时，道长又传我一招“旋空脚”，我真是受益非浅呀。来到太老街上的文武菜馆，摆出桂香婆婆教的茶碗阵，过不多时，老板便送给我一张纸条，说是刚走的客人留下的。上面写着在菜珍街的方来旅社等我。获知如此重要的消息，我急忙赶赴方来旅社一探究竟。路过菜珍街的光武馆的时候，周善老师派弟子等在那里，说要见我。原来他听说了我帮助桂香婆婆赶走流氓的事情，很是感动，

想传一些武技给我。谈话过后他便教了我投摔的技巧，还告诉我菜珍街的广东茶馆也可以摆茶碗阵。我随后来到方来旅社，枯坐了好几个小时后，我终于等来了那人的电话，他说在太老街的文武公园等我，我决定立刻动身。

路过广东茶馆的时候，我探头瞥了一眼，果然在桌子上看见了四个茶碗。“还是进去试试吧。”我心想。于是我走了过去，摆好“天龙地友”，谁知几天前碰到的两个地痞又来滋事，我几下就摆平了他们。他们告诉我在福仙街的“豆将轩”摆茶碗阵就能见到朱元达，可我想还是先赴了文武公园的约会后再去豆将轩吧。返回太老街，进入文武公园，刚见到那个打电话的人，我就被坏蛋们包围了。他们也想找朱元达，所以看见我在摆茶碗阵便约我出来，想问个究竟。他们向我出手了，可我的武功已经比在日本时提高了很多，对付他们还是绰绰有余的。

击退了流氓后，我便直奔福仙街，去豆将轩接着摆茶碗阵。无奈时间太晚，豆将轩已经关门了，虽然旁边的金茶楼也可以摆，但我等了半天还是没人理睬，我只好回大元楼休息。次日上午的工作依然是整理书籍，这次想必又能换来一招武功，所以我做得十分谨慎。果然在中午收工时，道长又传了我一手“连环劈”。我决定现在就去豆将轩，“今天的运气应该不会像昨天那么差吧？”我想。





我在豆将轩里摆好了茶碗阵，静候良久，终于有人给我一张纸条，约我今晚 8：00 在这里见面。我绝不能错过这次约会，便提前等在了这里。8 时整，一个西装革履的中年男子推门进来，正要对我说有关朱元达的事情，突然一群匪徒破门而入，绑起那人转身便逃。我急忙尾随而出，在狭小的菜市场与匪徒短兵相接，好在我身手矫健，对付这几个毛贼还是很轻松的。那群绑匪架着中年男子走到我面前，妄图吸引我的注意力好从我背后偷袭，可一下便被我识破了。就在我和对方那个变态娘娘腔的头目对话的时候，红秀瑛突然出现，在他身后神不知鬼不觉地把所有的喽罗都放倒了，失去打手的头目吓得抱头鼠窜。我救醒中年男子，和他回到了豆将轩继续刚才未完的谈话，他告诉我他姓张，朱元达为了和蓝帝所在的黑社会组织——“蚩尤门”作

对，现在已经隐藏起来了。除了蚩尤门，还有“黄天会”的“斗牛”要捉拿朱元达。“香港仔”地区有个叫“蓝（レン）”的人和斗牛有仇，找他帮忙也许可以知道朱元达的下落。我得知这些情报后便去见红秀瑛，她问道：“你下一步要做什么？”我答道：“当然是去找蓝，然后问出朱元达的去向。”她又问：“难道你还不明白吗？我们学武的人是不应该为这些事情分心的，这样会让我们走上邪路。”我有些生气地说：“不管怎么样我都要找到蓝帝为父亲报仇！其实你自己也有放不下的事情吧？！”言毕，我便离开了文武庙。

根据蓝在香港仔地区这一线索，我只身来到了劳湾码头。通过多方面的打听，我得知蓝的组织——“海温斯”经常于晚上 7：00 以后在开运码头的 8 号仓库活动，今晚我就要独闯龙潭了。晚 7:00，我准时来到了 8 号仓库，海温斯正在里面聚会，可是他们的头儿，蓝，根本不在。他们认为我擅闯禁地，要教训我，我怎会怕这些小喽罗，让他们饱尝了一顿老拳后，他们乖乖地给我带路去 B. H. W 找蓝。他们进门需要出示带有 B. H. W 标记的 ZIPPO 打火机，难怪我之前来的时候那个把门儿的不让我进。向下走到开阔的场地，我发现我上当了，对方竟然有 20 多人守

在那里，其中还有我认识的曾经偷我背包的那伙人。对方人多势众，我一个人实在抵敌不过，终于晕倒在地。



筋骨的刺痛使我从昏迷中苏醒过来，我看见偷过我包的小孩——王坐在我的旁边照料着我。等我伤势好些可以下地的时候，我谢过王的救命之恩，准备不惜一切也要找到蓝。王给了我一个带有 B. H. W 标记的打火机，我非常感激他为我做的一切。B. H. W 是一个汇集了流氓和恶棍的黑窝，到处都有人在打架，我制服了几拨坏蛋后便问到了蓝所在的地方，其中一个人带我来到了他们聚会的场所，在一堆报废的汽车垃圾前。蓝依然不在，那个扛红色录音机的胖子要我给 500 元钱才肯让我见蓝，可是我现在囊中羞涩，根本拿不出这么多钱，无奈之下只好去打黑拳赚钱了。小广场的擂台上有一个黑色的野人，据说是从云南抓回来的，和他比试很简单，只要能在五次击打中将他击倒便算获胜，彩头会从 10 元涨到 50 元。我用拳术赚出了 500 多元钱，便不再忍心出手了。

我去找那个胖子，他伸手就管我要 500 元钱，我当然不会就这么轻易地给他，我的条件是让他们带我去找蓝，这钱我会直接给蓝。那些家伙说话还真算数，把我带到了蓝的面前，蓝是一个头扎白帕身穿蓝褂的精悍的年轻人，他收下了我的 500 元钱后立刻翻脸，打了我一个措手不及。正所谓不打不相识，我和蓝在激烈的拼斗中产生了惺惺相惜的感觉，最后还是我的凤凰镜掉在了地上才彻底终止了战斗。他问我到底为什么要找朱元达，我告诉他我的父亲被蓝帝杀害了，只有朱元达一人知道真相，我要找他问清楚，还要找蓝帝复仇。蓝对我说："朱元达现在在九龙，想找他就跟我一起去九龙吧。"我急忙答应了他。

留在香港的时间不多了，我即将踏上前往九龙的旅程，这里有很多曾经帮助过我的人，比如王、芳梅、乔伊、建民、桂香婆婆……当然最令我挂怀的还是我印象最深的红秀瑛，我离开前必须好好地向他们道别。来到文武庙，道长告诉我秀瑛在后院，让我去那里找她。秀瑛告诉我她小时候的事情，她的父母都被杀害了，她只能和哥哥紫明生活在孤儿院里。紫明心有不甘，决心加入蚩尤门，为父母报仇。秀瑛不但失去了父母，就连相依为命的哥哥也要离她而去，她不得不学会坚强和自立，她掌握了高超的武学技巧，成为文武庙的老师……可是她始终都是孤单的，她渴望亲人的关怀，我所能做的也只是给她一些精神上的安慰。

回忆完过去后，秀瑛收拾情怀，又传授了我一项绝技——外门顶肘，这是八极拳的得意招术。她还特意让汉辉道长(我此时才知道他的名字)作我的陪练，好让我能迅速掌握它。我知道我越快学会，我们能够在一起的时间就越短，所以我故意放慢了速度，多练了一会儿。可该走的一定要走，谁都不能挽留，我依依不舍地走出了文武庙的大门。芳梅追出来，气喘吁吁地喊道："凉哥哥，你忘了东西……"我很奇怪，走过去一看，原来是秀瑛、芳梅、汉辉和其他道士的合影，



芳梅说要把它送给我留作纪念。她说："凉哥哥到了九龙一定要小心呀，我们每天都会在这里为你祈求平安的，多保重……"我有些哽咽："嗯，你也要保重呀，好好照顾自己！"说完，我头也不回地走下了长长的台阶，我怕我一回头就再也没有离开的勇气了……(DISK 2 OVER)

乘坐长途公共汽车，我终于来到了九龙城，这里依山而建、地势凶险，但风景着实不错。甫进街便被扛录音机的胖子引到了路边的一所房子内，蓝正在里面等着我。简单交待了几句后，蓝决定带我去白千街的安见楼，那里汉方药铺的主人"杨"知道朱元达的行踪，我只得跟紧蓝的脚步前进。"安见汉方"在安见楼的 2F，我和蓝进屋的时候里面一个人都没有。"那个家伙一定是在里屋配药呢。"蓝告诉我，"你去按动桌边的铃，他听见后就会出来了。"我依言照办，用调查键观察按铃后再按 X 键确定。屋门开了，走出来一个极猥琐的留着小胡子的中年男子，蓝告诉我他就是杨，让我上前去问朱元达的事情。我问杨："你知道朱元达的下落吗？""哦，朱元达呀，



你应该去'龙喜楼'里找穿黑衣的男子接头，暗号是'龙没有睡着(龙は眠らない)'，他会告诉你朱元达在哪儿。"杨只对我说了这些。我为了找一个人花费如此的功夫，真是……

我和蓝刚转身出门，杨便拿起了电话，接通了某个号码……蓝说剩下的事都让我自己处



理，他先回去了，于是我便去找龙喜楼。随便找个人带路就能很容易地找到龙喜楼了，进门后，我四处打量了一下，果然发现有穿黑色西服的保镖模样的人。上前用那个暗号与他对话，他就会指点给我正确的道路。一路拾级而上，与每个黑衣人都对过暗号后便会得知，正主儿就在 7 楼有龙标记房门的屋里。我满怀希望地走了进去，谁知看到的却是一个体形壮硕，奇丑无比的光头佬儿。他直接否认了自己是朱元达，还说他也要找朱元达。就在他要攻击我的时候，蓝突然撞破房门闯了进来，"斗牛，住手！你的对手是我！！"蓝大声地喊道。他拼命地打着眼前这个大块头，可是就像给他搔痒一般完全没有效果，斗牛一出手便轻松地把我们两人都撂倒了。

我们醒来时，发现已身陷囹圄，我的左手和蓝的右手被一副手铐铐在了一起。现在我们不得不先考虑自由的问题了，我俩商量，由我来装死，二人一起骗守卫开门，以便借机逃跑。此计虽好，可是逃跑路上的困难却也很大，两个被缚在一起的人无论如何也不能像一个人那样灵活自如，只好尽量同时行动了。在一个电梯门前，我们遇到了从里面出来的那个变态娘娘腔，他手持一把尖刀，频频向我俩出击。我们躲过他的所有攻击，还可趁隙将他打倒在地。娘娘腔趴在地上哭号着，这时斗牛也从电梯中走了出来，想要追杀我们，无奈他身体过于巨大，跑动不便，根本无法追到我们。



出口就在眼前，我和蓝推开那扇门，却发现已没有路可走，楼层在这里坍塌了。斗牛在后面紧追不舍，唯一逃脱的办法就是从这里跳到对面的平台上。说时迟那时快，我们统一步调，退后几步助跑，"呼"地一下就跳到了对面。看着干着急的斗牛，蓝不禁得意的说："想抓我？还早 10 年呢！"我和蓝回到他的秘密住所，蓝命令胖子赶快去把王叫来，因为他是开锁专家。几个钟头后王来了，当看见我也在这里时，他吃了一惊。王对蓝说："要我开锁可以，你得先同意让凉哥回湾仔去。"蓝敷衍道："湾仔也好，日本也罢，只要你给我们开锁，你让他去哪里都行。"王没办法，只好给我们打开了手铐。他不明白我的心情，我是一定要为父报仇的，即便吃再大的苦，受再大的磨难，都无法阻止我复仇的心，我只好

狠下心来回绝了王善意的劝告。

蓝说要去找那个提供给我们假情报的杨算帐，我便和他一起走了出来。在门口，我看见“久违”了的乔伊，为什么会在这里呢？蓝催我快走，我也无暇细想。回到安见楼，暴扁了杨一顿之后，蓝这才解气。我逼问杨怎样方可找到朱元达，他告诉我去饮茶楼的902室找一个叫黄的窃听者，他那里应该有情报。饮茶楼的一楼，乔伊正坐在那里休息，我就顺便问了问她所知道的情况。乘电梯来到9楼，我进入了902号房间，里面空无一人，漆黑一片，伸手不见五指。我打开门边的电灯，仔细搜查屋里的每个角落，发现了很多窃听用的器材，却没有看到磁带。找来



找去，最后终于在一个箱子压着的废纸篓里看见了几十盘用过的磁带，“这里肯定有和朱元达有关的磁带。”我想，“赶快回去找蓝帮忙。”

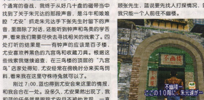
蓝的秘密小屋正好有一台珍宝级的日立牌录放机，用来检查磁带的内容最好不过。经过一个通宵的奋战，我终于从好几十盘的磁带当中找到了关于朱元达的那段声音，是斗牛和娘娘腔“尤安”抓走朱元达手下张先生时留下的声音，里面除了对话，还能听到钟声和鸟类的学舌声，看来我们需要尽快去寻找相关的线索了。四处打听的结果是——有钟声的应该是百子楼，尤安喜欢养黑色的九宫鸟和收藏刀具。根据这些线索我继续追查，在三鸟楼的顶层的“九宫鸟”店家处得知，尤安经常在傍晚时分来买鸟饲料，看来我在这里守株待兔就可以了。

刚过7:00，蓝也得到尤安会来这里的情报，和我会合在一处。没多久，尤安果然出现了，我和蓝的任务就是跟踪尤安且不被他发现，一直到他家里为止，朱元达的手下张先生一定被关在了那里。经过漫长而又难熬的跟踪，就连一向坚忍的蓝都受不了尤安的所作所为了。好在我们终于发现尤安的住所就在从百子楼四楼通往

金花楼的地方，蓝说要通过猜硬币来决定谁来敲开那个娘娘腔的门。我早就该知道，不管我选哪一面，输的都是我，这个敲门的任务自然也就落在了我的头上。还没等尤安回过味儿来的时候，我已经飞起一脚，将他踢晕在地。我和蓝进屋搜查，尤安养的九宫鸟不断地在喊：“有贼呀！有贼呀！”张先生被藏在了屏风的后面，看上去已经奄奄一息了。正当我们想把他救走时，屋外传来了斗牛那沉重的脚步声，为今之计只有先藏一时了。我让张先生继续躺在地上装晕，蓝则迅速地教会了九宫鸟一句话：“他们藏在衣柜里！他们藏在衣柜里！”以此来故布疑阵。



蓝自己躲在了沙发后面，我藏在了另一个屏风之后。斗牛进门后看到尤安趴在地上一动不动，不由得火冒三丈，恰在此时他听见了九宫鸟的叫声：“他们藏在衣柜里！他们藏在衣柜里！”自以为是的斗牛一把拉开衣柜的门，却没看见半个人影，我和蓝趁此机会把斗牛关在了衣柜里，并用旁边的立柜挤住了门，这下斗牛一时半会儿可真出不来了。带着重伤的张先生，我们回到了蓝的秘密小屋。乔伊早已等在这里，帮着我们为张先生减轻伤痛。张先生则挣扎着告诉我：“朱元达就在‘不幽楼’的10层，你拿着这个东西去，快！”说完交给我一支“玄武之棒”。我觉得应该尽快去找朱元达，便嘱咐乔伊好好照顾张先生，蓝说要先找人打探情况，就先走了，我只能一个人前往不幽楼。

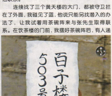


不幽楼是一幢废弃的大厦，到处都是断壁残垣，电梯也只通到3楼。要想继续向上只能走过楼层间一条条的独木桥，注意随时调整平衡，否则掉下去必然会摔得粉身碎骨。好不容易到了第10层，看见了朱元达的五星公司，可是进去后却发现一个人也没有。屋里全是朱元达的贸易品或是收藏品，我调查了所有可以调查的地方后，分别找到了和张先生给我的“玄武之棒”形状相同图案是青龙、白虎、朱雀、鸡、猪的几个棒子，还有一张纸上画着左青龙、右白虎、下朱雀、上玄武。屋子的一侧有一尊佛像，其额头、左右眼、嘴各有一个洞穴，我觉得应该按照纸片上的提示分别把四个棒子插在里面。

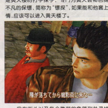
当我做完这些工作后，佛龛一阵晃动，随后缓缓旁移，显露出一道暗门。我寻找已久的朱元达老先生就端坐在里面，我刚和他打了个招呼便听到身后传来阵阵冷笑，原来尤安和斗牛也找到了这里，我实在无法和巨人般的斗牛对抗，让他们把朱元达老先生给掳走了。就在我晕倒之前，我看到了秀瑛的脚，她突然出现，帮我击退了斗牛一伙，救了我的性命……我醒来时发现自己躺在一个教会当中，秀瑛正对着圣母玛莉娅不知想些什么，一个修女举着烛台走过来点亮烛火，秀瑛对我说道：“这里是我长大的地方，我双亲被杀之后和哥哥一起住在这里，是修女收养了我们。哥哥为了报仇而堕入了邪道，我不希望你也像他那样堕入邪道。”我并没有听从秀瑛的话，转身走出了教会。

王在门口等待着我，见我出来便说：“蓝在秘密小屋里，他让你赶快回去。”我跟着王一起返回蓝的据点。大家围坐在桌子旁边商量如何救出朱元达，蓝分析斗牛是奉了蚩尤门的命令来抓朱元达的，而且他马上会把朱老先生交给蓝帝处理，现在他们在黄天会的总部黄天楼之中，我们一定要尽快把朱老先生救出来才行。张先生主动要求外出探听情报，让我以茶碗阵和他联系。

连续找了三个黄天楼的大门，都被守卫拦在了外面，我碰见了蓝，他说只能另找潜入的办法了，让我试着用茶碗阵来与张先生取得联系。在饮茶楼的门前，我摆好茶碗阵后，有人递



给我一张纸条，上面写着要我去百子楼的503室，那里应该可以得到些情报。进入503，里面黑漆漆的，只能依稀看到一个人影，他说要考校我的功夫，我为了得到消息不得不与他动手。可是我在黑暗中完全碰不到他，那人教我使用“心之眼”来观察周遭，不要拘泥于肉眼，随后我掌握了一项绝技——听劲。经过介绍，我知道了这个武术家原来是父亲来中国习武时的好友，当他得知父亲的死讯时悲痛异常，他给了我一张照片，并且告诉我可以去街头的擂台找这个人，他是黄天楼的打手探子，专门为黄天会物色身手不凡的保镖，简称为“镖探”，如果能和他套上交情，应该可以进入黄天楼了。



我在街头以及各个隐蔽的角落到处寻找着擂台，终于发现了那个人，我准备通过参加比赛来引起他的注意。在我赢得了一场又一场的比赛后，镖探终于肯约我见面了，按照他说的，我们在龙影街拐角处做了简单地谈话。镖探给了我三张照片，照片上的人是两男一女，镖探说只要我把这三个人打倒，他就可以给我更好的发展空间。为了救出朱老先生，即便是扮演打手，我也毫不在意。此时天色已晚，我回房休息了一夜，准备明天去挑战这三个强悍的对手。

超攻略道场

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

在街上打听到卷发的黑人名叫洛德·斯汤特，他的拳台在饮茶楼里朱雀楼的地下 4 层，入场费是 500 元；戴墨镜的壮汉名叫古莱古·莫亚，拳台位于屋台街的青龙庭院，入场费是 1000 元；戴牛仔帽的女孩子叫春燕，拳台在屋台街的玄天楼 12 层，入场费是 2000 元。我略施绝技便把这三个人打败了，这一切都被镖探看在眼里，他再次约我来到龙影街，悄悄地递给我一张纸条，上面画着白千楼的一幅简图，并告诉我后天的白天（中午 12:00 以前）去图上所指的地方找他。看来我们的作战计划成功了，可明天一整天都没事做，我计划着出去打打工，赚些生活费。

漫长的一天终于熬了过去，我迫不及待地狂奔到了白千楼的地下 2 层，见到了镖探。正想让他带路时，蓝却突然出现，几拳便放倒了镖探。我和蓝一起通过地下水路，成功地潜入了敌人的总部——黄天楼。一道铁门拦住了我们的去路，王及时出现帮我们打开了铁门，还告诉我们，朱元达就被关在这里的 17 楼，所以我们的目标就是“17 楼完全突破”。铁丝网把我们和能够乘坐的电梯分隔成了两个空间，我们唯一可以



依靠的只有自己的双脚了，楼梯虽不难走，可楼内却布满危机。光是击倒敌人并不能完全解决问题，不让敌人发现才更为重要。一路艰险无比，本来很短的垂直距离再加上横向发展之后，演变得极为漫长，我和蓝在一次又一次的击退敌人的过程中加深了友情，那合作成功时兴奋的击掌便足可证明一切。

到达 17 楼时，我们没有找到朱老先生的踪影，反到是遇见了守候已久的尤安和喽罗们，尤安手持电锯，仿佛很拽的样子，可惜是图具外表，根本没有任何实力。战败的尤安告诉我，朱元达已被斗牛转移到 40 楼去了。我们再次扑了个空，心中均十分恼火，发誓不把斗牛变成牛肉绝不罢休。蓝自己留在了 17 楼，让我继续向上完成任务。到 40 楼去没有电梯不行，于是我便在 18 层的房间里挨个寻找电梯电源的钥匙。三个电梯旁的房间是保存钥匙的地方，很多黑衣人守在那里。我不费吹灰之力便拿到了 6 把不同楼层的电源钥匙，开始换乘电梯。地下有一个名叫白虎的面具男打晕了乔伊，我看见这种事岂能坐视不理，和白虎约好比试一场，我赢了便带着乔伊走人，输了的话任凭处置。白虎虽然功夫不错，但遇到我只能算他倒霉了，我很轻松地赢了他、扶起乔伊离开了竞技场。乔伊告诉我，王为了找我已经去了 40 楼，要我赶快去救他。倒了几次电梯，最后我们到达了第 40 层——斗牛的房间。

刚一进门，我们便看到了斗牛巨大的石雕胸像，仿佛在向人们炫耀自己的地位。这里除了会议室已再无他处可去，从敞开的窗户可以看出，斗牛他们刚离去不久，我们应该还有时间去救朱老先生和王。将一路上不断涌现的敌人打手全部放倒，我们终于赶在斗牛逃跑之前登上了屋顶的天台。一架直升飞机突然出现，绳梯上站着的正是蓝帝！他是来接斗牛和朱老先生的，仇人见面分外眼红，我真恨不得冲过去和蓝帝厮打在一起。蓝帝眼见形势不妙，没有降落便直



接飞走了，抛下斗牛一人和我们对抗。斗牛虽然体形巨大，可身手依然非常灵活，尤其是擅长摔投技，和他打应随时注意躲避和拆解。斗牛输了，可他还很不服气，像牛那样撞来撞去。我在躲闪中突然记起了秀瑛曾教给我的明镜止水的心法，用尽精神来感受斗牛的步调，最后使出八极拳绝技之一“外门顶肘”，彻底击倒了斗牛。

我们成功地救出了朱老先生和王，乘胜归来，回到了蓝的据点。一群人围坐在桌子旁边，听朱老先生讲我父亲被蓝帝杀害的始末。蓝帝之所以会对我父亲下手，目的和现在的我一样——复仇！最初我父芭月严来中国学武的时候，在同道间的切磋中失手打死了“虎燕拳”的掌门人赵孙明，蓝帝便是赵孙明的独生子，本名叫做赵龙孙。我父在中国还得到了一对宝镜，分别是龙镜与凤凰镜，据说这两面镜子当中藏有清朝皇帝的一个巨大的宝藏，宝藏的埋藏地点很有可能是在桂林。蓝帝复仇的目的不只是我父，很大程度上他是冲着镜子来的。朱老先生让我拿出凤凰镜，在它前面点了一盏烛火，自己则点着



了烟袋深吸一口，随后将烟全部喷出。借助烛光，烟雾在凤凰镜的上方清楚地显示出了北斗七星的图案，这应该就是藏宝图的一部分了。

蓝帝现在也去桂林的白鹿村了，我还是念念不忘杀父之仇，决心跟踪他到桂林。临行前，我去向秀瑛告别，天上皎洁的明月似乎也在诉说着离别时的辛酸。银色的月光如霜般均匀地洒落在秀瑛的肩头，她拉开架势，在我面前表演了一套拳法，我知道她又在指点我武学了。这是八极拳当中的一招，名叫“阎王三点手”，秀瑛怕



我没时间学，便把图谱也给了我，除此之外，她还把珍藏已久的一个护身符送给了我。目送我离开，秀瑛一句话也没说，可我心里明白，这里其实包含着千言万语……（DISK 3 OVER）

天空，蓝得透明的天空；山崖，高耸入云的山崖；河水，清澈见底的河水……这就是桂林，一个如此美丽的地方，我要寻找仇人的地方。我乘坐的客船在湍流之中疾驰而下，看着两旁飞速倒退的山壁，我真有种“两岸猿声啼不住，轻舟已过万重山”的感觉。船在狼回山的码头靠岸了，我从这里下了船，开始我在桂林的旅程。通过向仅有的几个成年人的打听，我知道白鹿村离这里大概有两、三天的路程，需要翻山越岭才能到达。知道了前途险恶的我，打点起十二分的精神，鼓足勇气朝着我的目标大步流星地奔跑着。绿草红花眼边过，青山碧水伴我行。沿途的风景真的险些让我流连忘返，可我却以超常的定力把持住了自己。

刹那间风云突变，乌云霎时遮满了天空，一场倾盆大雨劈头盖脸地砸了下来，避无可避的我只好继续在雨中赶路。身边萤水河的水位暴涨，还夹杂着大量的泥沙。蓦然，混浊的河水中一个醒目的白点引起了我的注意，定睛一看，原



来是一只白色的鹿，被河水冲向下游。对面的岸上，一个小姑娘焦急地跟着白鹿奔跑。突然，小姑娘纵身跃入了河中，抱住了白鹿。我看情况危急，不暇细想，也跟着跳下了水。挣扎了半天，终于连人带鹿都救上了岸。

姑娘醒来后第一件事就问白鹿怎么样了，我告诉她白鹿安然无恙，她这才放下心来。

她对我说道：“谢谢你的救命之恩，我叫莎花，你呢？”

“啊，我叫芭月凉。”我回答。

“那只白鹿是我们村子的守护神，所以我才奋不顾身地去救它。”莎花解释道。

“白色的……鹿……村子……是白鹿村吗？”我若有所悟。

“对，那是我们的村庄。”莎花答道。

"我正要去那里……"

"啊,我来为你带路吧。对了,你是从哪里来的呢?"莎花说。

"我是从日本来的,是外国。"

"外国?"莎花好像没有这个概念。

我急忙解释道:"那是在中国东方很遥远的一个岛国。"

"东方……很遥远……岛国……有多远呢?"莎花依然不清楚。

"就是很远很远啦。"我也说不明白了。



我开始问莎花关于白鹿村的事情,她答道:

"白鹿村已经有很长很长的历史了,故老相传,村子是唐朝时的达官贵人们为了躲避皇上的暴行而逃到这里建成的。"

"是这样啊,那你是不是一直住在这里呢?"我问。

"嗯,我从特别小的时候就和父亲两个人一起生活在这里。"莎花答道。

"村子里还有其他人吗?"

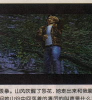
"嗯,差不多有 50 个人呢。大家都是非常好的人呀。"

了解了很多关于莎花和白鹿村的情报后,我们来到了一片鲜花丛中。无数只蝴蝶在这里翩翩起舞,色彩缤纷,煞是好看。我问莎花这里为什么会有这么多的蝴蝶,莎花说是因为这里储藏着很多的水源,即使没有花也会吸引很多的蝴蝶。



眼看天色将晚,而我们又步入了最难走的森林,莎花建议快点跑,由她在前面引路。有了这个好向导,不多时我们便走出了森林。出去之前,我们看到了一片水塘,周围的草丛中、天空中飞舞着星星点点的萤火虫,我不由得赞叹这美丽的景色。莎花问我为什么,我说我只有小时候才看过萤火虫,到现在已经很是难得一见了。夜逐渐地深了,我们爬上了山崖,莎花说必须趁看不见东西前抓紧找到可供休息的洞穴。

洞穴找到了,可是晚上取暖用的木柴不够,于是我便自告奋勇到洞穴的深处去捡。过后我和莎花坐在火堆旁,聊了很多的话题,关于她自己,关于我……夜深了,我让莎花先睡,自己则为她添柴。如此过了几个小时,外面的雨停了,我见空气不错,便走到外面的平台上练起了太



极拳。山风吹醒了莎花,她走出来和我聊天,我问她山谷中回荡着的凄厉的叫声是什么动物发出来的,莎花告诉我那是狼的叫声,这座大山也因有狼出没而取名为狼回山。

莎花说要换我去睡觉,她来守夜,我同意了。又几个小时过去了,我在睡梦中隐隐约约听到了有歌声传来,起身走出山洞,看到是莎花坐在树干上唱着这首动听的歌。歌词讲的是桂林的风景,从莎花嘴中听来更增添了它的美丽与神秘。我让莎花继续去睡觉,由我来完成后半段的守夜任务。慢慢地,天,终于亮了……



青山如黛,碧空似洗,我们终于可以继续赶路了。由于昨天的暴雨,森林中的道路有好几处被碎石块阻挡,还好有另外的路也可通往白鹿村。穿过曲曲折折的森林小路,我和莎花终于进入了山区,纵横的沟壑仿佛传说中的石林,其间只有狭窄的石梁可供行走,莎花嘱咐我一定要小心保持平衡。好不容易走过了石林,眼前又出现了另一片森林。莎花说这里离村子已经不远了,我们加快了脚步行走。来到一条河前,河水不时地变换着颜色,如彩虹般交织着,绮丽无比。莎花告诉我这河叫五色河,会随着时间的变化而改变颜色,是桂林的奇景之一。

就快走出森林了,莎花说:"前面就是我的家,请你一定要来我们家,让我好好地款待我的救命恩人。"我本来还想直接去白鹿村的,可碍于莎花的热情,只好答应她去她家住一晚。莎花兴高采烈地跑在前面领路,我们来到了她的



家。一棵高大茂盛的树矗立在我的面前,盛开着鲜艳的淡紫色的花朵,微风轻送,洒落下一阵花瓣雨。莎花说道:"这树叫做莎木树,是远古时代流传下来的品种,差不多有几千年的历史了。我刚生下来的时候,我的父母把我放在树下的摇篮里,正好那时莎木树的花如现在般盛开,母亲看着美丽的莎木花,给我取名为莎花,希望我能像莎木花一样漂亮。"

我和莎花走进了屋子,莎花的父亲不在屋里,莎花让我稍候片刻,她来准备晚餐。由于饥饿了两天,我狼吞虎咽地吃完了莎花整治的美食,还好没有食不知味。莎花收拾着碗筷,怕我无聊,她让我看一看父亲的收藏品。我在里屋的小桌上看见了莎花父亲的一张图纸和一封信,信上大概写着他已经找到了要找的东西,现在可以离开了。图纸则画着龙镜和凤凰镜的图案,我觉得这里面一定有什么秘密。莎花说父亲还在矿山里开采矿石,今天已经晚了,明天一早就去矿山里看个究竟。

翌日,等莎花为父亲做好午餐后,我们就一同从后门向矿山进发。矿山里空无一人,莎花在仔细寻找了一番后终于在一个石桌上发现了一把七星宝剑,我拔出宝剑,插入了另一处的夹缝里。可是我的力量不够,剑身插入了一半便分毫再也不能前进了。莎花举起了手,一道光芒从剑身上发出,随后宝剑缓缓下沉,直至没柄。相距不远的地方升起了一根柱子,我们走上前调查,看见了一个和凤凰镜完全相同的凹陷,我拿出



凤凰镜填了进去,柱子立刻发出夺目的血红色光芒。红光穿透了一个机关,点燃了以绳索互相联结着的火种,刹那间光明大放,我们的面前显露出两堵巨大的墙壁,左龙右凤,和镜子的图案一模一样。

瞬间,我们的心中涌起了无数的疑团。莎花在一旁念念有词,我听出来那是一首诗,大概是说从遥远的东方来了一个继承了凤凰之力的人,现在所有的谜底都将要揭开。莎花说这是村子里从古代就流传下来的预言诗,现在好像预言就要实现了,我,就是诗中的那个人,一切都没有结束,一切都刚刚开始……

THE STORY GOES ON

PRODUCED BY CLOUD



超级机器人大战α
for Dreamcast
完全分支路线图

机种:PS　厂商:BANPRESTO　类型:S・RPG
媒体:CD－ROM　发售日:8月30日

SUPER系 / REAL系

- SUPER系：钢铁のコクピット → マジンガーZ绝体绝命 → ゲッターチーム出击せよ → ジオン再临 → シークレット・ナンバーズ → ホワイトベース击坠命令
- REAL系：バニシング・トルーパー → 黒いガンダム → ホワイトベース救出 → 死神と呼ばれたG → ジオンの亡灵 → 对决、极东基地

→ レッツ・コンバイン → 出击！その名はジャイアント・ロボ

SUPER系 / REAL系

- SUPER系：风を呼ぶ者
- REAL系：未知なる灾い

- 南アタリア：目觉めよ、勇者 → ガンダム强夺 → 野望の男 → 少女が见た流星
- ジャブロー：アムロ再び → 白いモビルスーツ → 战いは谁がために → 翼を持ったガンダム

→ 父との约束 → 使徒、袭来 → 咆哮、EVA初号机 → GR对GR2

SUPER系 / REAL系

- SUPER系：红い稻妻 → 激突！ゲッターロボvsゲッターロボG
- REAL系：ゼータの鼓动 → 第二次直上会战

→ 决战、第2新东京市

- リガ・ミリティア：ホンコン・シティ → ガンダム、星の海へ → 始动ダブルゼータ → ソロモンの悪梦 → クロスボーン・バンガード → 海からのマレビト
- 极东基地：兽を超え、人を超え、いでよ神の战士 → 战いの海へ → マジンガーZvs暗味大将军 → ボルテス起死回生 → シャーキン悪魔の战い → 红いエヴァンゲリオン
- EVA贰号机：圣战士たち → エレの灵力 → ナの国の女王 → オーラロード → 东京上空 → 红いエヴァンゲリオン

→ マシン展开 → EOTの岛

SUPER系 / REAL系

- SUPER系：心に念じる见えない刃
- REAL系：黒い超斗士

- EVA2体：瞬间、心かさねて
- 力押し：精灵凭依

- 击ち落とす：ブービー・トラップ
- EVAで跳ね返す：奇迹の价值は

- マクロスの后方：スペース・フォールド → アームド・アタック
- マクロスの护卫：カウント・ダウン → トランス・フォーメーション



DC 版新 ENDING 的进入方法: 在"ギア・オブ・デスティニー"这一话之前的角色对白中会出现两个选项,会问你是否让朗德・贝尔队去 NERV,如选择去 NERV,那么就会进入 DC 版新的 ENDING 路线。反之则进入原 PS 版 ENDING 路线。

DC 版新加入的角色和机体: DC 版中新加入的"机甲武装 G 布莱卡"会在"マシン展开"这一话中第一次出现,但是在这一话结束它暂时不会加入,当剧情进行到"谁がために钟は踊る"时它会自动加入,除了之前出现的那两个 G 布莱卡系的机体外,还会加入两个新的机体,其中一个是高达系人物可以乘坐的,另一个则是圣战士系人物可以乘坐的。

机种：PS2　厂商：CAPCOM
类型：AVG　媒体：DVD－ROM
发售日：发售中

Devil May Cry

序章

漆黑的夜色慢慢地环绕了我这座名叫“Devil May Cry”的小酒吧，说是酒吧，其实这里还出卖一些特殊的武器，并且，偶尔我还会接受一些稀奇古怪的委托——例如说，除魔，这可能是我作为传说中的魔剑士——斯巴达之子丹特的使命吧。而这一天晚上，我接受了一个神秘女子的委托，虽然她的出场方式有点特别。魔界之王默德斯打算一洗两百万年前之耻，计划卷土重来。他正在努力开启通往人间的魔界之门，意图将邪恶再次召唤至人间。我体内的血，我的宿命，都迫使我不得不接受这项委托。我和那名神秘女子萃希，一同踏上了魔界之王默德斯的藏身之处——莫雷岛。

mission 1　被诅咒的涂满血的木偶

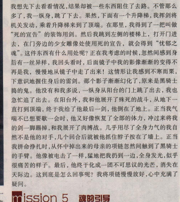
进门后直接顺着走廊向前走，就会在左侧的一个神像上得到4个黄色魔石，这是读取游戏进度的重要道具，一定要注意收集。跳上右侧的小楼，还可以得到增加hp上限的道具——蓝色魔石。在走廊的尽头，漆黑的大门内似乎隐藏着无尽的凶险。我没有犹豫，直接走了进去——面对凶险，对抗邪恶，这恐怕就是我不可抗拒的宿命吧。

进入大厅，首先要完成的任务就是搜集分散在三层楼梯之间各个角落的血之魔石，以打开一楼封印着的大门。这时候只要注意搜索每个地点，并且熟练掌握二段跳的用法，搜集满45个血之魔石应该不成什么问题。打开封印着的大门后，继续向前走。走到一个堆满盔甲的走廊内，将盔甲砍碎，会得到增加hp上限的道具。然后开门继续前进，经过一条蜿蜒的走廊后，挥剑砍几下，会发现顶上的天花板坍塌了一块。我纵身一跃，跳到了那个隐藏的房间。在那里，不但可以搜集到血之魔石，而且还可以在一个形状奇怪的木偶手中拿到一枚钥匙。看到没什么东西之后，我正打算原路返回，一把锋利的大刀忽然从身后掷了过来，凭着本能的反应，我避开了。回头一看，那个木偶像被谁操纵了一般，挥舞着手上的两把利刃向我冲了过来。而且不知道什么时候前面也出现了同样一个奇怪的家伙。虽然腹背受敌，不过身经百战的我是不会把这两碟小菜放在心上的。拔出剑，很轻松地就搞定了这两个家伙。而且打倒后还可以有血之魔石，要注意收集。我从原来的缺口中跳了下去，这时候，原来的走廊上充满了那种怪物，不过就凭着我手中的长剑和枪，来多少我也不会怕的。从原路返回，用得到的钥匙打开大厅那扇蓝色的大门，进入一个空旷的屋子内。在屋子内，我发现一个奇怪的圆盘，冲着它一顿挥剑，机关就会发动，带我来到下一层。这时候会从两个门内冲出来数量十分众多的敌人，它们的飞刀攻击十分讨厌，要千万注意。将它们一一干掉之后，从升降梯又回到原来的屋子里，再次干掉几个木偶之后，房间内那扇红色的大门上的封印会打开（在屋子中间的滑翔机顶上，会得到增加hp上限的道具），这一关的任务就会结束了。

mission 2　掌管死亡的裁判官

进入大门后，却发现有成群结队的木偶向我冲过来，不管三七二十一，拿起长剑和枪，将它们全部干掉。打开刚进门上侧的小门，进入到一个房间。在尽头的雕像处，可以利用得到血之魔石购买道具或进行强化。雕像左侧，用剑砍开会发现一个增加hp上限的道具。开门出去，沿着走廊走到尽头。我发现了一座奇怪的雕像，上面插着一把十分漂亮的大剑，我正被那把大剑所散发出来的不可思议的力量所吸引时，那把剑忽然间飞出来，将我钉在了地板上！痛楚和愤怒一齐向我涌来，虽然那把剑贯穿了我的心脏，但是我体内恶魔的血告诉我，这一点点伤对我来说算不上什么。我缓缓站起身来，全然不顾那柄剑还插在我的身上，鲜血，喷涌而出。站直身体后，我拔起那把剑，力量从剑柄处缓缓流向我的四肢，我知道，这柄带有雷电属性的大剑，现在到了为我服务的时候了。随后进入旁边的大门内的屋子里，在二楼砍开桌子，可以得到一把威力比较强的枪。随后调查雕像，我得到一把钥匙。用它就可以打开走廊中间那扇黄色的大门了。打开门，我进入到一个带有水池的屋子里，干掉一些敌人后，面前那扇带有圣光的大门我暂时还动弹不得，没办法，我跳上二楼，打开尽头的门





走进去。在走廊上，我看到一座棺材看上去很奇怪，就拿起剑一顿乱砍。果然，棺材向后退去，露出了一个机关。调查机关，我来到了下一层。接着调查雕像，我得到了一件重要的道具——裁决之杖，随后身后那扇暗门也打开了。从那个暗门出去，却发现原来是那个我得到钥匙的房间。我正想从原路出去的时候，却发现那扇门已经封印了。随着一阵凄厉的笑声，面前出现了新的敌人——死神。将两个家伙干掉后，门上的封印就解开了。出门后，在得到雷剑的雕像前使用裁决之杖，这一关的任务结束了。

mission 3 灼热的破坏者

开始后，身后的两扇大门都会被封印，然后调查尽头处的圣光，就可以开启其中一扇的封印。推开门出去，眼前是一座破败却不失威严的大桥。走到大桥的尽头，调查后没有发现什么异状，我便往回走。没想到走到一半的时候，天上忽然劈下来一个落雷，将大桥击成两半，把我也带到了水底。在水底击倒几个骷髅头状的怪物后，我又回到了大桥上。这时候如果顺着原路回到大桥的尽头，又会得到一个增加 hp 上限的道具。然后返回到任务开始的地点，得到狮之证。随后要面对的就是一只巨大的蜘蛛，它可是出现的第一个具有真正意义上的 boss，攻击力十分强大，一定要注意。但是它的体形庞大，移动起来不是很灵活。我利用移动和跳跃上的优势，虽然让它用口中喷出的火焰烧了几下，但最后还是击败了它，看着它消失在一片熔岩中，我也长舒了一口气。这时，另一扇门上的封印也解开了。我打开门出去，这一关的任务也完成了。

mission 4 漆黑的战士

刚开始，我干掉一个死神，忽然间那个大蜘蛛又从后面冲了过来。由于走廊之间的地方十分狭小，不宜和它展开搏斗——近身战我绝对不是它的对手。于是我决定三十六计——走为上。跑到走廊尽头的小屋里歇息一阵，再开门时，它果然不见了。于是我来到带有水池的那间屋子里，在圣光面前使用师之证，圣光就会消失。然后挥剑破坏狮子雕像，又会出现两个死神向我恶狠狠地扑过来。干掉它们后，二楼楼上的封印解开了。进入那扇门后，我想先下去看看情况，结果却被一些东西阻住了去路。不管那么多了，我一纵身，跳了下去。果然，下面有一个升降梯，我挥剑将机关发动，乘着升降梯来到了顶端。在那里，我得到了一把叫做"死的宣告"的装饰用剑。然后我跳到左侧的楼梯上，打开门进去，在门旁边的少女雕像处使用死的宣告，就会得到"忧郁之魂"。这件东西有什么用处呢？正在我考虑的时候，忽然间感到身后有一丝异样，我回头看时，后面镜子中我的影像渐渐的变得不再是我，慢慢地从镜子中走了出来！这情形让我感到不寒而栗，下意识地握住身后的雷剑。那个影子渐渐幻化了，原来是黑骑士搞的鬼。他没有和我多说，一纵身从阳台的门上跳了出去，我也急忙追了出去。在阳台外，我和他展开了殊死的战斗，从地下一直打到顶端，终于我给了他最后一剑，他倒在了地上。正当我气喘不已想要歇一会时，他又好像恢复了全部的体力，冲过来将我的剑一脚踢掉，和我展开了肉搏战。几乎用尽了全身力气的我自然不是他的对手，几个回合后就被他抓住脖子按在了墙上。正当我拼命挣扎时，从怀中掉出来的母亲的项链忽然间触到了黑骑士的手臂。他像被电击了一样，猛地把我扔到一边，全身发光，似乎很痛苦的样子。最后，他终于化成一团不可思议的光芒，消失在天际边。这到底是怎么回事呢？我将项链慢慢放好，心中充满了疑问。

mission 5 魂的引导

这一关极其简单，只要按着原路返回，在有升降梯机关附近的门上使用"忧郁的魂"，就可以通关。

mission 6 地下水道的恶魔

先是一直向前走，打开一道铁门之后，是一间很大的房间。调查最里面的雕像，会得到一把钥匙。然后就会出现一整群的苍蝇、蛆虫、蜘蛛此类的怪物。它们虽然数量众多，但也不是我的对手，我十分轻松地就将它们处理得一干二净。随后出门。利用刚得到的钥匙打开最深处的门，来到一个新的走廊。在走廊深处，我又干掉了一个死神，然后在最深处可以得到"阳光的钥匙"。

mission 7 怀抱着灼热的钥匙

这一关和 mission 5 大同小异，只要是将通道内的所有怪物清除干净，就可以打开原来进来的那扇门的封印，随后顺着原路返回，到那个得到"忧郁之魂"的房间，在一座钟前使用刚得到的"阳光的钥匙"，就可以触动机关，露出后面的门，就可以通关了。



mission 8 传说的剑士再来

沿着道路前行，我来到一个广场上，正想走出去的时候，忽然间铁门重重地落上了。从墙上爬出了我的宿敌——那只大蜘蛛。这回是在宽敞的环境下，我可是不害怕它了。虽然它的威力和体力都有所增加，但依然不是行动灵活的我的对手。在给了它最后一剑之后，它撞破穹顶，直落在楼下的雕像上，雕像手持的长枪贯穿了它的身体。看着它终于化为乌有，我对自己的力量感到十分满意，在这里可以得到道具“三叉的矛”。铁门开了，我打开楼下的一扇门，挥剑将机关破坏，城堡的吊桥被我放下来了。然后往里走，在一具骸骨前调查可以得到威力更大的枪。然后顺着梯子来到楼下，在雕像前使用“三叉的矛”，可以打开水门的机关。水门右侧可以得到增加 hp 上限的道具。然后顺着回旋的楼梯来到楼下，打开门进入房间，就可以完成任务了。

mission 9 新的力量

走过吊桥，我离开了那座城堡，来到城堡的后部。然后沿着盘旋的楼梯一直向下，来到一扇大木门前。打开木门，会出现三个以前没有见过的怪物，它们的动作很灵活，而且还不时地遁入到地下，要千万注意。解决掉它们后，可以在四处转转。在一条不引人注意的小道中，用剑劈开墓碑，可以得到增加 hp 上限的道具。再往前走，来到一片空地上，然后去二楼，用剑触动机关，顺着不断上升下降的浮空平台跳到顶层的祭坛上，在那里，我获得了新的力量。来到大门外，天空中电闪雷鸣，出现了一个新的 boss。它是一只大鸟，用粉红色的雷电作为攻击手段。一边小心避开它的雷电，一边用枪来还击是不错的办法，几个回合后，它消失在一片粉红色的雷电中。然后我来到前面有两座灯的大门前，用新的力量将右侧的火焰点亮——大门开了。一直向前走，可以利用 200 个血之魔石将封印着的门打开，这关的任务结束了。

mission 10 充满深雾的溪谷

这是一条神秘的充满着浓雾的峡谷。在谷前调查墓碑，然后会出现一个光球，我随着光球的指引，走出了这个峡谷。在一个广场上打倒一只大蜘蛛，旁边的门就会打开。进到门内，任务也就结束了。

mission 11 宿命

在一个荒凉的厅堂中，打败了一些敌人之后，来到一个屋子内，调查了半天也没有发现什么异常情况，我只好先走出去。在一块墓碑的前面，我发现一个天井有些不太对劲，便跳了下去。果然，里面另有一番天地。打倒几个怪物，我发现右侧的墙壁有些奇怪，于是挥剑砍去。墙应声而破，我顺着这条隐藏的通路一直前进，在一座台前，我得到了“纯洁的证”。然后在一楼的房间里使用“纯洁的道具”，可以得到“圣杯”，忽然之间出去的门都被岩石封住了。正当我一筹莫展时，黑暗中出现了早已经消失的黑骑士，看来我们两个之间的战斗是不可避免的了。虽然他还是那么的强大，而且手中的武器威力更大，但是经过了多番战斗的我也已是不比当年——他再一次败在我的手下。看着他化作一团蓝光消失在天边，我的心里在想：不知道什么时候，他还会出现在我的身边吧。在二楼的骑士雕像前使用“圣杯”，楼下的隐藏通道打开了。

mission 12 幽灵船

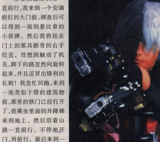


在一个大空洞内，我看见一条破败不堪的大船。我跳进水底，一顿胡打乱撞才闯到船底舱。然后一路向上，在船的桅杆上有好多血之魔石可以收集。在那扇由两柄长剑封印着的门前，我打倒了一个从门中钻出来的幽灵，在调查那扇门时，突然间整个船鬼火齐明，并且冲破了船前的阻碍，向前驶去。正当我不知道如何是好时，天空中出现了那只曾经被我击败过的雷鸟。正好不知道做什么，让你来陪我解解闷也好。还是老办法，我在桅杆之间边跳来跳去，边用火枪还击，不一会儿，它又成了我的手下败将。这时候，那扇门的封印也解开了，我不再犹豫，打开门走进去。

mission 13 深渊

调查船长尸体旁边的雕像，会得到“海路梅斯之杖”，然后忽然间一阵摇晃，幽灵船沉没了。没办法，我只好装备上在水中可以使用的枪，一点点摸索出去的路。虽然在水中很难看得清，而且还有怪物，不过对我来说都可以克服，当找到出口的时候，这一关的任务就完成了。

mission 14 漆黑、高山



沿着幽远的长廊一直前行，我来到一个安满铁钉的大门前，调查后可以得到一面刻着纹章的小盾牌。然后我将挂在门上的那具骸骨的右手拉直，没想到触动了机关，脚下的路忽然间旋转起来，并且还冒出锋利的长刺！我急忙回跑，来到一座类似于塔的建筑物前，那里的铁门已经打开了，我乘坐里面的升降梯来到地上。然后沿着山路一直前行，不停地开门，再前行。最后来到一间充满血之魔石的圆形房间里，打开那扇门，这关的任务就结束了。

mission 15 命运的轮

刚一开始就是两只大蜘蛛，要小心对付。一边战斗一边前进，忽然间我发现自己已经回到了 mission 9 来过的地方。在青色的门前使用刻着纹章的小盾牌，门上的封印就会打开。进门后向左，调查后会得到“魔光石”，我的周围变得很亮。沿着楼梯向下走，用剑破坏左侧的墙壁，在那里会得到很多好东西。然后再回到右侧把门打开。进入门后是一件机关室，不停转着的地板将我向一面镶满铁钉的铁墙上送去。我一边跳跃，一边解决掉敌人，最后穿过活动地板来到另一侧。可是在这里只有个毒池，我无法再向前前进。只好按原路返回，到右边红色的门使用刻着纹章的小盾牌，进入房间。这里和我们刚去过的房间格局一模一样，不同的是在活动地板旁的墙壁上有机关可以用剑触动。不停地发动机关后，来到尽头，我调查雕像后得到道具“双枪”。出来后，然后在中间的大门使用，大门就会打开了。进入大门，里面是一个竞技场。我从两旁的传送装置向上，可以得到好多好东西。然后来到竞技场的中间，天空中又出现了红色的闪电，我知道我的老对手——雷鸟又会出现了。果然，它出现后二话没说，直接向我展开了疯狂的攻击。还是拿火枪对付它吧。打败它后，垂死挣扎的它企盼从它的主人魔王能够得到起死回生，然而从天际出现的魔王带给它的却是……永远的消失。望着魔王再次消失，它的目的，到底是什么呢？我跳进竞技场中间升起的升降梯，在那里得到道具“命运的轮”。

mission 16 黑暗的噩梦

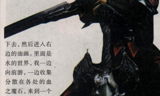
原路返回到吊桥处，在那里使用“命运的轮”，吊桥会再次被开启，看来我要再次回到那个城堡中探个究竟了。来到大厅处，眼前一片黑暗，幸好有“魔光石”给我照亮。去雕像的后面用剑触动机关，没想到引来了新的敌人——蝙蝠魔。干掉它后，左侧的门上的封印被打开了。沿着门一直向前走，会来到一个很大的房间，里面有一张很大很气派的椅子，莫非这就是魔王的房间？地上一块像水洼似的东西引起了我的注意，我上前调查时，脑子里有个声音告诉我：想要开启通往魔界的门户，需要青之灵石的力量。可是我现在并没有青之灵石，正当我要转身离开时，从那里窜出了一只巨大的粘呼呼的怪物，它的攻击手段很多，而且威力十分强大。我抓住它的弱点——攻击时头部出现的光球不停地进行攻击，终于它也败在了我的剑下。然后中间的门可以打开了，门后是那座中间崩塌的大桥。我走到大桥的尽头，在那里使用“海路梅斯之杖”，左右两旁就会出现两幅油画。那两幅油画散发着不可思议的魔力，我决定调查一下。果然，随着我的纵身一跃，我能够来到油画的世界中。右边是城主的寝室，先去那里调查一下，可以得到两件道具。我看没有什么异常，就跳出来，来到左侧油画中的世界中。

mission 17 分别的遗物

进入后一直前行，走到尽头后又会出现一幅油画，我急忙跳了进去，在里面的大广场上，一群蝙蝠魔在等待着我，将它们处理掉后，进入到右侧的门中。一直向前，来到一扇门前，进入后跳起来劈一下地下的机关就会破坏骨龙，并且在地上冒出一面发光的镜子。然后转动右侧的摇把，将镜子的光芒引到里面。利用时隐时现的光板跳跃到第二层中间，调查可以得到“月光水”。出门来到走廊中间的大门，使用“月光水”，大门上的封印打开了。我走进去，里面等待着我的是强大的 boss——黑骑士。他不知道从何处获得了更强大的力量，一阵嘶吼之后，他摘掉了面具，恶狠狠地向我冲了过来。然而面具后面的那张面孔，却让我感到一丝熟悉的感觉，但激烈的战斗不容得我多想，我用尽全身力气打败了他。他在空中痛苦的挣扎着，全身黑暗的力量似乎都不再受他的控制，从他的身体中喷涌而出，不一会，黑骑士消失在一片虚无之中，地上只留下一条粉红色的项链。我充满疑惑地将它拾起来，自己挂在颈间的项链也滑了出来，它们是一模一样的！难道说，这个黑骑士是我失踪多年的兄弟吗？我亲手杀了自己的兄弟？他为什么会变成了魔王的手下？魔王到底想要做些什么？一个个难以解答的疑问缠绕着我，让我头疼欲裂……

mission 18 灵石“艾利吉萨”

黑骑士留下的项链和我的项链合在一起，我又得到了一把新的武器。从地面中央出现的升降梯



下去，然后进入右边的油画。里面是水的世界，我一边向前游，一边收集分散在各处的血之魔石。来到一个房间，利用水钉枪干掉三个死神之后，门就会打开。进入后，用剑开动机关，房间内就会充满水，趁水没有消失的时候迅速向上游，来到一个四方的小楼梯之间，一直跳跃到最顶上得到“哲学家之卵”，然后回来打开那扇粉红色的小门进去。在房间的中央火炉处使用“哲学家之卵”，然后干掉一个 boss(和 mission 16 的那个一样)，之后调查火炉，会得到灵石“艾利吉萨”。

mission 19 异形的世界

利用地面的传送点回到大桥上，忽然间发现右侧的油画中有很强烈的反应，我跳了进去。发现镜子很异样，上前调查，结果我又进入了镜子中的世界。在院子的中间我又得到了一件重要的道具“贤者之石”，突然间又出现了三个我从未见过的怪物，把它们干掉后，就可以回去了。顺着原路返回到 mission 16 时的地点，通过那个门户，我来到了异界。使用“贤者之石”之后，我打开了通往魔界的大门，我不再犹豫，直接跳了下去。不管前面有什么未知的凶险在等待着我，我也一定要把这一切进行到底。

mission 20 噩梦般的决着

魔界的一切看起来是那么的诡异，砍开两道血门，我来到一个房间，忽然发现莘希也在那里。她躺在地上，好像受了重伤。我正要上前帮助她，那个粘乎乎的怪物又冲了出来，不过它已经完全不是我的对手了。正当我打算给它最后一击的时候，背后忽然传来一记重击，将我击倒在地。我惊异地回头看时，却发现在背后偷袭我的竟然是带我来这里的莘希！原来她也是恶魔！不管她，我将那个 boss 处理掉后，魔界的洞穴崩塌了。一回头忽然发现一根石柱正在砸向不知所措的莘希，不容得我多想，我扑上前去，在千钧一发之际救下了她。“你为什么要救我？”莘希眼中流露出感激和诧异的目光。“也许，只是因为你长的很像我的妈妈……”我不再和她多说，转身向魔界的深处走去。

mission 21 生存的洞窟

一直向前，来到一间放有巨大心脏的房间，跳到左上方将封印砍开，那扇被硬爪抱着的门就可以打开了。进入后，是一条蜿蜒曲折的道路，遍布着异形和触手，十分讨厌。摆脱它们后，来到一个很高的洞穴，一边用剑触动机关，一边向上跳跃，最后可以解开巨大心脏房间内那扇门的封印。来到那扇高大的铁门前，我不知道里面还有什么在等待着我……

mission 22 传说的战斗

铁门的内外简直是两个世界，这里居然是一件充满着圣洁之息的圣堂。在圣堂的里面，默德斯的雕像静静地坐在那里，仿佛这一切都和他没有关系。但是我知道，他就是罪恶的源头，魔帝的灵魂就栖息在雕像中。我正想冲上去和他决一死战，然而他却使用了卑鄙的一招——利用莘希来让我不得反抗。三条红色的光柱穿过我的身体，痛楚是那么的真实。正当魔帝给了我最后一击的时候，莘希挣脱开锁链，替我挡住了这致命一击。默德斯的所作所为让我彻底愤怒了，我体内恶魔的血觉醒，让我变身成为拥有巨大力量的恶魔。我和巨大实体化的默德斯展开了死斗，我把他从天上打到地上，然后利用魔界的枪一枪一枪地把他干掉。看着他在熔岩中化为乌有，我心中的愤怒却没有一点消散。回到圣堂，我抱着莘希的尸体，泪水第一次流出了我的眼眶……

mission 23 妈妈的教导

时间不多了，脚下传来的震动告诉我整个魔界和连接魔界的这个小岛已经坚持不了多久了。我急忙从原路想回返，希望能够在一切崩溃之前逃离莫雷岛。从魔界之门回到城堡，我一边跑一边寻找离开的道路，然而脚下的地板忽然间坍塌了，我重重地跌落在了阴冷的地下水道。一阵诡异的闪光过后，从变幻的魔法阵中钻出了阴魂不散的魔界之王默德斯——他的面孔和肢体已经变得残破不堪，但是他十分恼怒我对他的计划的破坏，对我展开了猛烈的攻击。虽然我在极力地反抗，但是过多的战斗让我感到体力正一点点从身体内消散开去，沾满冷汗的手也渐渐地握不住那柄愈加沉重的大剑……正当我要放弃的时候，脑海中忽然传来了妈妈的声音，温柔、祥和：“丹特，你会没事的，努力啊……”我回过头寻找声音的来源，却看见一团黄色的闪电中出现了莘希——原来她还没有死！“把我的力量也借给你吧！”莘希两手一展，我感到前所未有的强大的力量充满了我的全身，我举起双枪，对着默德斯丑陋的面孔开了最后一枪……一阵闪光，魔界之王永远地消失在我的面前：“我还会回来的！魔界之门将会再次开启！”“好吧，到时候我可以把这个责任交给我的儿子。”我冲着他消失的地方鞠了一躬，及时地幽了一默。

我回过身，面前是莘希激动的脸庞。我们相拥在一起，得之不易的胜利和重逢让莘希啜泣不止，我轻轻地擦去她眼角的残泪：“莘希，我们恶魔是从来不哭的(devil never cry)，眼泪，是人类才有的东西啊……”

也许是妈妈在冥冥之中仍然在照顾着我，正当我以为要葬身在这个崩塌的小岛上时，头顶的天花板崩塌了，随着塌落的石块一齐出现在我们面前的，是那架双翼战斗机。我利用它打开厚重的墙壁，在曲折的洞穴里盘旋穿梭一阵之后，出现在我们面前的，是久违的蓝天。在我们身后，一阵巨响，莫雷岛在巨大的冲击波中化为了灰烬……

一切都结束了，一切也才刚刚开始。我还是在我的小酒吧里，接受着各种奇奇怪怪的委托，所不同的是，身边多了一个永远的搭档。而小酒吧的名字，也改成了——devil never cry。

在游戏的过程中，CAPCOM 还特意设置了 12 个隐藏的任务(SECRET MISSION)，完成任务的条件千奇百怪，并且有的难度相当的高。如果大家完成了本关中的 22 个任务还不觉得过瘾，而且对自己的操作很有信心的话，不妨来挑战一下。

Secret Mission 1　会心一击

达成条件：瞄准弱点一枪击倒敌人

在 MISSSION 3 击倒大蜘蛛后，不马上出门而是回到崩塌的大桥上，而且故意从裂缝中跳进水底，就可以进入本游戏的第一个隐藏任务——会心一击。但大家要注意的是由于是在水底和敌人展开战斗，丹特的体力是会不断减少的。

在这里丹特要面对的敌人是挥舞着大铁剪的幽灵，由于达成任务的条件十分的苛刻，所以在具体操作上还是有相当的困难。我们所知道的是：基本上除了用剑从高空中一剑劈下之外，用枪是不可能将幽灵一枪击倒的，而实际上这个任务的真正要求的，是要求玩家在幽灵被打停滞时，再一枪击倒它。

由于手枪的威力有限，所以说一定要换上霰弹枪。然后要做的就是按下 R1 键耐心等待敌人靠近自己，当它到了可以攻击的距离时先发一枪，待幽灵被打停滞的短短一两秒内，马上冲过去对准它的面具补上一枪，就可以将它“会心一击”了。任务完成后，可以得到增加 HP 上限的蓝之魔石碎片。

Secret Mission 2　小幻蛛

达成条件：在限定时间内击倒 100 只小幻蛛

这个隐藏任务在 MISSION 4 的任何时间内再次进入打倒大幻蛛的圣堂就可以进行，当然在完成 SECRET MISSION 1 后进入就是最简易的路程了。本任务的达成条件倒是一看便知，但是具体操作起来还是有一定的难度。对付小幻蛛除了用手上的武器以外，用脚踩也是有效的。

完成这一任务的关键就是手疾眼快，建议使用连射能力相当不错的手枪。然后看准小幻蛛成群的地方一顿乱射，然后便射击边移动到下一个小幻蛛的聚集地，操作好的话，应该没什么问题。

Secret Mission 3　小幻蛛 2

达成条件：在限定时间内不用武器击倒 100 只小幻蛛

在 MISSION 4 的任何时间内，只要你完成了上一个的隐藏任务，然后进入“执务室”就可以进行这个隐藏任务。虽然达成条件同为消灭 100 只小幻蛛，但是追加了不能用武器这个条件，就使得我们只能用脚来踩，而且时间又比上一个任务又少了 10 秒钟，所以说难度大大的增加了。

要完成这个隐藏的任务，最开始的几秒钟是关键的关键。因为一开始小幻蛛会以非常密集的状态出现，然后才开始四散逃走。原则上说应该在最初的几秒做掉 50 只以上的小幻蛛，到第 10 秒到 60 只，这样才会有胜算。之后就要看玩家们的努力和运气了。

Secret Mission 4　三只猛兽

达成条件：与影狼战斗，机会只有一次

当击倒影狼后(非 easy mode)，再回到东回廊，经过武器仓库的升降梯来到地下的竞技场，便会进入这个隐藏任务。在这个任务中，主要考验的就是玩家们的作战能力。由于机会只有一次，所以说玩家们进入到这个隐藏任务之前一定要做好 save，以便失败后再来。

在这里大家面对的是游戏中数一数二难对付的怪物——影狼，而且还是三只！如何过关，就要看玩家们各种技巧的熟练运用了。

Secret Mission 5　一只眼睛的恶魔

达成条件：令独眼巨蛛自相残杀击倒其中的一只

在 mission 7 中再次回到得到钥匙的房间，就可以进入这个隐藏任务。房间内有两只独眼巨蛛，虽然和幻蛛在形象上比较相似，但是在体力和攻击力方面就差的多了。它的主要攻击方法是从口中喷出岩浆，此外就是高高跃起压制。要让它们进行自相残杀的最好办法就是跳到房间周边的任何一根水管之上，以离门最近的那一根为最佳。由于此时玩家处于他们的攻击范围之内，因此它们会从两个方向包围着你，并不时吐出岩石攻击。然而玩家所处的位置比地面稍高，并不会被岩石击中，相反地会击到另一只巨蛛的身上——这就是完成此任务的最佳方法。顺便提一句，独眼巨蛛会在受到同伴攻击七次后被击倒。

Secret Mission 6　水牢

达成条件：击到全部敌人，从封闭的空间中逃脱

在 MISSION 14 开始后，必须要再回到幽灵船一次，然后到船长室调查船长的尸体，便会进入这个隐藏任务。在这个隐藏任务中，该地区被数根支柱所封闭，随后就会出现两行共八匹的怪物，把他们全部消灭就是完成任务的条件。

Secret Mission 7　死神守护的财宝

达成条件：将全部敌人击到

在 MISSION 15 进行过程中，只要回到“地下墓地　瀑布之地下”，调查内侧通道尽头的骷髅壁画，就会进入到这个隐藏任务，对手是三匹影狼。和 SECRET MISSION　4 不一样的是，这次的战斗环境十分受限制，而且向上跳跃的空间也十分有限，虽然可以到外侧通道外进行战斗，但是那里的尖刺陷阱是开着的，会给战斗带来更大的困难。所以说还是要集中精力在内侧通道内解决战斗吧。

Secret Mission 8　迷途之亡灵

达成条件：取得飘浮在上空的蓝色魔石

这个隐藏任务的出现时间有两个，除了在 MISSION 15 回到“绿色庭院前”外，在 MISSION 11 时也可以前往这个地区开始这个隐藏任务。但是无论在什么时候进行这个任务，达成任务的条件是不会变的。这次要做的不是战斗，而是从一群幽灵的包围下取得飘浮在广场上空的一枚蓝色魔石碎片。因为单凭丹特的跳跃程度来说，是无论如何也取得不到那枚魔石的，所以说如何完成，就要好好利用一下那些在空中飘来飘去的幽灵了。

Secret Mission 9　寂静的引导阶梯

达成条件：取得在死之阶梯尽头的蓝色魔石

在 MISSION 16 或之后进入斗技场之内就会进入这个隐藏任务。这一任务的达成条件和上一个大同小异，斗技场中央有 12 只骷髅头排列成十字架状的楼梯，玩家要利用它们作为踏脚点不断向上跳跃，然后取得最高点上空的蓝色魔石。这里需要考察的是玩家对跳跃的掌握熟练程度，要达成条件，还是不断地进行练习吧。

Secret Mission 10　潜伏于黑暗中的影子

达成条件：将影狼全部找出并击到

在 MISSION　16 击倒了 boss 之后再回到武器仓库的话，便会进入这个隐藏任务之中。这次的完成条件是从三个不同的地方找到四匹影狼，并将它们击倒。首先在进入武器仓库后，会有两匹影狼在双翼机的机翼上。凭玩家现在的实力对付他们应该没什么问题。第三只影狼躲在大堂，就是游戏初期玩家们得到蓝色魔石的地方。至于最后一只则可以在入口处找到，虽然这一只不是很难找，但是光线比较昏暗，战斗起来比较吃力。

Secret Mission 11　天空苍蓝的魔石

达成条件：取得在天空高处出现的蓝色魔石

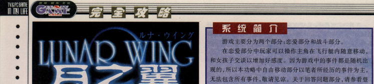
在 MISSION 17 时，只要在一次没有落入水中的情况下，利用飘浮的碎片跳到对岸，便会进入到这个隐藏任务中。这一关的任务和 SECRET MISSION 9 有些类似，同样是在敌人的“帮助”下，取得上空的蓝色魔石。但在具体操作和难度上有天壤之别，这一点就让玩家在其间慢慢体会吧。

Secret Mission 12　被隐藏的腕轮

达成条件：取得隐藏在秘密通道内的腕轮

在 MISSION 21 时进入在巨石门旁边的隐藏入口，便会进入到此任务中。不断击倒出现的敌人然后向前行进，房间内就会出现数个踏脚用的浮石，沿山崖向上跳往上层登上这些浮石后，利用第二块浮石跳到山崖上，就会取得隐藏道具“时之腕轮”，这关的任务亦结束了。

时之腕轮是一件相当珍贵的道具，装备了这件道具后，可以利用自己的魔力将周围的时间完全停顿，这时只要不断地进行攻击，制造的伤害就会在解除时间静止后出现，这对于那些只在一定时间内出现攻击判定的敌人非常有效。



机种:PS　类型:RPG　厂商:翔泳社
价格:6800 日元　记忆容量:1 格　媒体:CDROM

责编/星辰

人物介绍

塞西露(セシル)

主人公幼年时的玩伴，使用的武器为弓箭，攻击范围达到 3 格，是战斗中的主力，最强的后方支援型角色。问题集：喜欢的异性的年龄：同年龄；喜欢的性格：明るい人；育成环境：重要；喜欢的季节：冬；喜欢的饮料：红茶；兴趣：运动；喜欢的料理：选择第三项。

希尔法(シルファ)

托利斯坦公国第三王女，性格温顺，易与人相处。她是战斗中唯一会使用回复魔法的人，而且本身的圣属性攻击也相当厉害，特别是最后几仗中威力更是惊人，是不能不上的角色。问题集：喜欢的异性的年龄：同年龄；趣味：读书；喜欢的季节：秋。

帕蒂(パティ)

骑士团团长希斯克利夫的妹妹，非常活泼的女孩子，经常学着哥哥的口气称呼主角为"少年"。她使用近身格斗技，在初期只有 1 格的攻击范围，但是在后期觉醒了专用魔法技之后攻击范围可以达到 3 格。问题集：喜欢的性格：明るい人；喜欢的季节：春；一目惚れ：信じゐ；喜欢的料理：选择第二项；育成环境：重要。

露露(ルル)

5000 年前的神秘少女，对任何事情都一清二楚，而且具有很强的预知灵感，被大家称为全知全能的露露。在战斗中使用敌全体攻击魔法，是相当有用的角色，只是防御力偏低。问题集：一目惚れ：信じない；喜欢的性格：おとなしい人；趣味：读书；喜欢的饮料：红茶；喜欢的料理：选择第一项，育成环境：不重要。

阿丽希亚(アリシア)

贝尔加族人，开始以敌人身份登场，最后化敌为友，帮助主角战斗。所使用武器攻击范围为 2 格，必杀技攻击威力较大，如果恋爱度很高的话，将是一名强力角色。问题集：喜欢的季节：夏；育成环境：不重要；趣味：绘画；喜欢异性的年龄：同年龄；一目惚れ：信じゐ；喜欢的料理：选择第三项。

琦珞露(チロル)

兴趣广泛的考古学家，性格开朗乐观，知识丰富，经常给大家带来乐趣。在战斗中使用手枪作为武器，拥有 3 格的攻击范围。问题集：喜欢的性格：利发な人；喜欢的异性年龄：年上；喜欢的饮料：红茶；趣味：钓鱼、读书、乐器、绘画；喜欢的料理：选择第二项；喜欢的季节：秋。

系统简介

游戏主要分为两个部分：恋爱部分和战斗部分。

在恋爱部分中玩家可以操作主角在飞行艇内随意移动，和女孩子交谈以增加好感度。因为游戏中的事件都是随机出现的，所以本功略中自由移动部分以笔者所经历的事件为主，无法包含所有事件，敬请见谅。关于回答问题部分，请参看登场人物简介。

本游戏的战斗不算很难，但是有几点需要注意的地方。1 游戏采用即时回合制而非标准的回合制，各个角色都有自己的 AP 槽，只有 AP 槽蓄满之后才能行动，素早高的角色 AP 槽的积攒速度较快。2 角色每次行动可以执行两项指令，如移动＋攻击、魔法、使用道具，充分利用这点可以在一回合内使用物理攻击和魔法攻击给予敌人两次伤害。3 角色升级后 HP 和 MP 全满，而且所有异常状态也全部清除，利用这点可以节省不少道具。4 敌人会优先攻击主角，因此经常可以采用让主角略微突前吸引敌人攻击，其他人在后方远距离支援的战术。在使用这种战术时一定要注意及时给主角回复 HP，因为如果主角死亡则游戏直接 GAME OVER。

战斗中的指令：

MOVE：移动	ATTACK：物理攻击
ORB：魔法攻击	GUARD：防御
ITEM：使用道具	END：回合结束

Episode 1

我就是主人公雷希昂，我是由具有贝尔加血统的父亲和具有塞拉血统的母亲所生下的混血儿，我从小就进入教练学校学习，15 岁就成为了托利斯坦公国骑士团的成员，因为具有敌对国贝尔加的血统而常常引起众人的非议，但是我更加加倍地锻炼自己，在 17 岁时，刻苦锻炼终于得到了回报，我担任了骑士团小队长的职务。新官上任的第一件任务就是去讨伐反动势力盖利拉，现在我是一架飞行艇的舰长，我和我的部下们就要乘坐这架飞行艇开始那超越时空的冒险了。

离到达目的地还有一段时间，我决定四处转转，视察一下。

队长室：就是我的房间啦，男生的房间没有什么好看的……

操舵室：控制飞行艇航行的地方，就是驾驶室啦。

食堂：飞行艇内少有的可休息的地方，可是还没到开饭的时间。

作战室：指定作战方针，讨论作战计划的地方，马上就要在这里集合了。

机关室：飞行艇的发动机仓，这个地方还是闲人免进的好。

中央通路：飞行艇上的交通主干道，特别是在非常时刻会有很多人四处奔走。

资料室：存放了很多看不太懂的书籍资料。

游泳池：令人意想不到的地方，在飞行艇内还有这么豪华的游泳池存在。

船室：其他队员居住的地方。

甲板：飞行艇上风景最好的地方，这里真是约会的不二选择。

我在把飞行艇转了一圈之后又回到了操舵室，目的地玛撒拉克就要到了，战斗就要开始了……

"初次见面，我是奈丽！"在我耳边突然想起了女孩子的声音。我回头一看原来是个绿色头发的美丽女孩，在她身边还有一个圆滚滚的小东西，"它是我的朋友噗噜噗噜。"奈丽说。我问到："我怎么没有听过你的名字？你是什么时候上船的？"奈丽："我就是船上的'贤者'呀。""是吗？……那以后请多指教了。"奈丽："还有一个问题，我究竟应该叫你'队长'、'船长'、'首领'



‘BOSS’还是‘哥哥’呢?”我摸着脑袋考虑了一会:“这个……我想还是叫我‘队长’吧!”奈丽:“嗯,请多指教,队长!我还有事,先走了!”奈丽带着噗噜噗噜一阵风式的离开了,留下一头雾水的我站在那发呆:“这就是船上的贤者吗?”

玛撒拉克平原(マサラク平原)

终于到达了目的地玛撒拉克平原,我正欣赏着美丽的草原风光,这时几个骑士团的成员前来挑衅:“贝尔加的后代没有资格当小队长!你是托利斯坦公国的叛徒!”我愤怒了,“这群小杂兵居然敢对我不敬,一定要让他们知道我的厉害!”

战斗要点:第一战的敌人不多,只用集中打倒敌 BOSS 即可,主要还是熟悉一下操作吧。

战斗很轻松地结束了,这帮杂兵只不过是嘴上厉害而已,根本不堪一击。我回到了飞行艇上,这时可以在飞行艇上四处自由移动,但是每去一个地方都会花掉半天时间,(这飞行艇也忒大了一点)离到达下一个目的地卡兰特都市还有两天时间。

小技巧:在飞行艇上有许多地方可去,但是不一定在这些地方都可以碰到同伴,这时要注意在选择地点时地点的名字的背景会用不同颜色显示,绿色表示会遇上非女队员的其他人,如奈丽、其他伙伴等,这里可以探听到一些有用的情报;浅红色则表示会遇上心仪的女孩子,并且有提问事件发生,如果能正确回答问题则可以增加好感度;(注:每个女孩子所问的问题都是有关自己兴趣爱好方面的,正确的回答请参看人物简介。)红色表示会遇上女孩子并发生特殊事件,在这里可以不时看到一些养眼的图片。

在飞行艇里又遇到了奈丽和她的噗噜噗噜,这个圆滚滚的家伙怎么看怎么像阿姆罗的哈罗。

下一个任务是边境之村鲁赛那的警备。

我站在甲板上发呆,忽然听见一个女孩子的声音,原来是我的队员塞西露,她一见到我就说了一大通有关怎样编成部队的话,身为队长的我对这些小事情怎能一无所知呢?要不是看在她长得标志的份上我早就不耐烦了。这时奈丽正好也来到了这里,塞西露见到奈丽和她的噗噜噗噜吃了一惊,我向塞西露介绍了奈丽的身份。塞西露:“原来是贤者呀,怎么没听你提起过呢?她好像……”我问到:“怎么了?”塞西露:“不,没什么?”塞西露的表情好像有点怪。

星辰的恋爱教学:当一个女孩子想向你询问另一个女孩子的情况时却又欲言又止,这证明她对你已经有意思了。

卡兰特都市内(都市カーラント)

我和塞西露一路说说笑笑来到了卡兰特市,果然是大城市比较繁华一些呀。正当我们要好好逛逛时发现了敌人的踪迹,“这些该死的家伙居然跑到这里捣乱,塞西露小心地跟在我后面,不要受伤了。”我对塞西露说。塞西露:“我也是骑士团的成员呀,在教练学校学习时我的弓术成绩一向比你还好哟,呵呵,生气了吗?我说的是实话呀!”我堂堂一个小队长居然被自己的对员看不起,真是窝火呀,一定要好好表现表现,免得被人看扁了。

星辰的恋爱教学:如果一个女孩子经常喜欢找碴嘲笑你,并喜欢拿自己和你做比较时,恭喜你,你在她的心中已经留下了很深的印象。

战斗要点:在战斗前编成时一定要记住把塞西露编入队伍,不然的话战斗起来会比较辛苦。塞西露的弓箭射程为 3 格,好好利用这个优势来攻击敌人。

小技巧:在编成时记住给出击角色装上魔法道具,这样在战斗中就可以使用魔法了。

没想到塞西露的弓箭用得如此之好,这些敌人简直是来送死的,果然人不可貌相呀,佩服佩服,呵呵,人长得漂亮、功夫又这么好,这样的好队员真是难找呀。我和塞西露回到了飞行艇上,决定继续向鲁赛那村前进。

自由移动:我回到船长室,塞西露正在这里等着我,她告诉我在她出发的前一天收到了一封信,准确的说应该是一封情书,她问我她应该怎么办?我可是一个粗人也,这种谈情说爱的事情我怎么会知道,于是我只有随便敷衍了几句,真是奇怪,她怎么会问我这种问题。

小技巧:在奈丽的部屋可以察看女孩子对你的好感度哟,要记得经常去看看。

星辰的恋爱教学:当一个女生总是向你询问一些有关自己该怎么做的问题时,特别是感情上的问题时,这证明她已对你有好感了,问你一些感情上的问题实际上是在暗示和试探你的行为。

鲁赛那村(ルセナ村)

飞行艇到达了鲁赛那村,这是一个美丽的小村庄,我在这里意外地碰见了骑士团团长希斯克利夫和他的妹妹帕蒂,帕蒂是一个非常可爱的女孩子,是我喜欢的类型哟!帕蒂:“我哥哥经常在我面前提起你呀,”说着她学着希斯克利夫的口气说道:“这个少年是个非常优秀的骑士。”“是这样吗,团长?”我问到,“啊……可能是吧。”希斯克利夫回答道。别这样含糊不清嘛,要夸我的话就当面说吧,我不会不好意思的。帕蒂:“啊,你身边的这位漂亮的女生是谁呀?难道是你的女朋友?你真有福气呀!”塞西露听了脸唰的一下红了:“哪有,我们不是这种关系啦。”“对了,你是塞西露吧,我听哥哥说你是雷希昂的干女儿……”塞西露“你真的是这么说的吗?希斯克利夫团长?”希斯克利夫:“嗯……可能是吧。”怒!!我看上去有这么老吗?要不是看在你是团长的份上早就修理你了。帕蒂对我说:“从现在开始帕蒂就要加入你的队伍了。”我问到:“真的是这样吗,团长?”希斯克利夫:“啊……可能是吧。”我倒,难道他就不能说点别的?“团长,我们这么久没见了,一起去吃顿饭吧,而且我们明天早上就要离开了,不知道下次什么时候才能再见呀。”帕蒂:“好呀,好呀,一起去吧,”接着她又学着团长的口气?:“少年,走吧!”说完拉起我的手就走,我差点没被她气死,回头询问团长,希斯克利夫:“啊……这样啊,那就走吧。”这家伙也不知道是怎么混成团长的,没有性格的家伙。

星辰的恋爱教学:一个女孩子对你的好感度同她对你的兴趣成正比。

第二天,团长和我们站在飞行艇的甲板上,一个士兵告诉团长,托利斯坦公国有紧急命令,原来是第三王女希尔法被人诱拐了,我们大吃一惊,如果希尔法落入敌人手中并以此来威胁我们,那将对我们十分不利,根据调查,希尔法王女现在被囚禁在卡诺赛帕洛……希斯克利夫:“我们出发吧!”“一定要救出王女!”前往卡诺赛帕洛必须先经过帕多尼森林,于是我们一行决定先前往帕多尼森。

自由移动:在飞行艇上又遇到了帕蒂,她一见到我就向我打听有关我和塞西露的关系,我告诉她我们之间没有什么,然后她又问我现在有没有想要告白的对象呢?我考虑了一下,说现在还没有。她好像松了一口气似的自言自语道:“如果没有恋人的话是会很寂寞的呀。”我真是搞不懂她在说什么。

星辰的恋爱教学:这……这么明显了,还要我再说什么呢?你们应该不会像雷希昂那样反应迟钝吧。

我来到塞西露的房间,她正在为王女而发愁呢,她告诉我她做梦都想着为了保卫王女而战,但是真正的机会来到时她又感到紧张不安了。我安慰了一下她,她又说:“帕蒂好像和王女希尔法是好朋友,真令人羡慕呀!”“这个倒没有听团长谈起过。”我说。塞西露:“听说杂志上是这样评价王女的:‘纯粹优秀的王女’,真是想见一见本人呀。”“我也是这么想的,啊……纯粹是好奇而已。”

帕多尼森(ポドニーの森)

我们终于来到了帕多尼森,希斯克利夫团长建议我们先侦查一下敌人的活动,我发现整个森林都被敌人占领了,终于我们还是被敌人发现了,没办法,开始战斗吧!

战术要点:本次战斗敌人有所强化,但是我方拥有一个超强的 NPC 希斯克利夫团长,没有敌人经受得起他的一击,本关唯一要注意的就是怎样从希斯克利夫剑下抢到经验值。怪不得他可以当团长呢,果然有过人之处。

沙漠

在前往卡诺赛帕洛之前可以先到沙漠转转，在途中可以在队长室发生增加好感度的情节，在这里选择红茶可以提升塞西露的好感度。

小技巧：在选择选项时可以用手柄的左右键增加回答的力度，如果所选的选项是正确的则可以加倍增加好感度，反之则加倍扣除好感度。

离开沙漠之后我们马上向卡诺赛帕洛前进。

自由移动：在游泳池我正好撞见了正在游泳的塞西露，塞西露穿泳装的样子真是太好看了，我的视线忍不住飘向了不该看的地方……“喂……喂！你在看哪里呀！”塞西露问。“我，没有呀，我在看你游泳的姿势，好像是初学者嘛。”“是吗？你这个变态……”“为……为什么说我是变态？”

星辰的恋爱教学：女孩子的说话往往是相反的，她嘴上骂你实际上确实心里喜欢，当然这也要仔细观察才能发现。

卡诺赛帕洛岛(カノセパーロー)

我们来到了卡诺赛帕洛岛上，这个就是囚禁着王女的地方吗？看这绿草青青的，不像是坏人占领的地方呀，真是奇怪。希斯克利夫团长：“也许我们得到的情报是假的！”“假情报?! 怎么可能？”我们大吃一惊。快看前面，大家顺着我的手指望过去，一个少女奇迹般地从天而降，嘴里还嘀咕着：“这里是，啊……那不是队长、塞西露、帕蒂还有希斯克利夫吗？太好了，大家都在呀。”“你是谁，怎么会知道我们的名字？”“哎……这个嘛，说的也是……”倒，不会连这个也不清楚吧？这样的女孩子我还是第一次见到呢。“对了，这里是卡诺赛帕洛吧，不好了，王女被囚禁在特奥多鲁呀。”这个女孩子说起话来颠三倒四的，她的话能相信吗？经过我们一番讨论最后还是决定相信她，因为她知道我们的名字，而且对现在的情况比较了解。她告诉我们她的名字是“露露鲁 露阿露”，读起来好像绕口令一样，帕蒂决定以后就叫她露露，露露自己也没有什么意见。但是王女真的如露露所说在特奥多鲁吗？我疑惑了。

不论怎样我们还是决定先前往都市特奥多鲁去看看。

自由移动：在飞行艇内我又遇上了露露，她一见到我脸就红了起来，说话也吞吞吐吐的，我问起她是怎么在我们面前出现的，她听了更加不好意思了，说她的魔法失败了才会这样，我于是以队长的身份鼓励她，希望她下次能够成功。

星辰的恋爱教学：当女孩子受到挫折时，你如果能抓住机会给她一些安慰和鼓励，这往往会成为一段恋情的开始。

我来到塞西露的部屋，她问我有关恋爱的年龄问题，在这里回答“同年龄”可增加好感度。

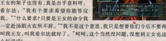
特奥多鲁(都市テオドール)

没想到我们刚到特奥多鲁平原就和贝尔加的士兵发生了冲突，看这家伙嚣张的样子我就来气，“把王女交出来！”我们正要动手，一个女孩子制止了我们，露露认出她就是阿丽希亚，这个女孩子还什么人都认识，连贝尔加的人都知道，我可不管什么阿丽希亚不阿丽希亚的，先打上一架再说……

战术要点：在编成时一定要带上塞西露，因为她有3格的攻击范围而且威力不小，另一个可以选择露露，露露的回避力比较高，但是现在还不能使用魔法。阿丽希亚的攻击力相当强大，可以先集中攻击阿丽希亚，将她打倒后战斗就比较容易了。需要注意的是敌人会集中攻击主角雷希昂，所以一定要让周围的同伴及时给他回复HP。

战斗结束后，我们救出了希尔法王女，但是关于怎样处置阿丽希亚却出现了分歧，这么可爱的女孩子我也不太忍心把她带回去受刑呀，从她口中我们得知了并非所有贝尔加人都赞成这个阴谋，这次的诱拐事件只是其中的一部分人擅自行动造成的，她自己本身是反对这么做的，虽然是这样，我决定还是逮捕她(这可不是我的本意呀，都是希斯克利夫的意思)。王女终于救回来了，回去可以交差了。

阿丽希亚虽然被我们逮捕了，但是在飞行艇上我并不想限制她的自由，她可以随意在飞行艇上移动。我眼前突然一黑，原来是眼睛被人用手蒙住了，我转身一看原来是希尔法王女，她见到是我，脸一下子红了：“啊，对不起，我还以为是希斯克利夫团长呢，我叫希尔法……”我很荣幸地和王女聊了起来，谈了几句话后，我发现她一点王女的架子也没有，真是出乎意料呀。希尔法：“我有个要求希望你能答应我。”“什么要求？只要是王女的命令我一定赴汤蹈火在所不辞。”“我不是这个意思，我只是想要你们今后不要再叫我王女，叫我希尔法就好了。”呵呵，这个当然没问题，没想到王女也这么好说话！



终于完成任务了，我们决定返回王都。

现在可以进入米尔卡的商店购买一些武器和饰物装备上，装备完毕之后我们向这下一个目标都市普利拉进发。

自由移动：我来到露露的房间，她问我喜欢的食品，选择第一项可以增加露露的好感度。

普利拉都市(都市ポリラー)



啊，来错了地方，这里不是王都，不好意思，赶快闪吧。下一个目标是都市哈姆尔特，这次一定不会搞错了。

自由移动：塞西露居然主动跑到队长室来找我，原来她冲了红茶要请我喝，不错，味道真的很好，呵呵……太幸福了。喝完红茶之后我出来闲逛，正好撞见了阿丽希亚，夜空下的她散发出一种神秘的美感，难道这是体内的贝尔加血在呼唤我吗？阿丽希亚告诉我她的父亲在三年前失踪了，现在她正在四处寻找。和阿丽希亚交谈完之后，我又回到了自己的房间，正准备休息时王女希尔法过来找我，和我谈论了一下小说，在这里选择第一项可以增加好感度。

Episode II

回到了王都，原以为会有隆重的欢迎仪式，没想到迎接我们的居然是要求逮捕王女的士兵，理由是怀疑王女在被诱拐期间可能受到了贝尔加人的精神控制，这完全就是蓄意想掠夺王位嘛。究竟是谁下的命令？经我们打听之下，才知道原来是三天前刚上任教皇菲莱奈斯捣的鬼，这厮一定有阴谋。我们当然不能眼看着王女被带走，现在谁也别想从我们手中再把王女夺走。回到飞行艇后，希斯克利夫团长建议我们到阿利斯特暗之神殿去一趟，看看菲莱奈斯究竟有什么阴谋。

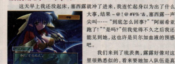
要到阿利斯特神殿必须先经过都市琉茨奥，我们马不停蹄地飞向琉茨奥。

自由移动：希尔法王女来到我的房间要求和我们共同战斗，我经不住她的软磨硬泡，终于答应了她的要求，但是前提是一定要注意安全。在甲板上可以碰到帕蒂，这家伙还是少年少年地叫着，真是拿她没办法，她竟然说她喜欢她哥哥那种人，如果哥哥要结婚的话，她就把新娘给毒杀了。这……这也太狠了吧？她还说如果想阻止她的话就努力向哥哥学习吧，说不定她也会喜欢上和她哥哥很像的人呢。在作战室我又遇到了希尔法，她以为我和塞西露是恋人，在没有确定关系之前我当然要说我和她只不过是朋友而已罗，她听了好像松了一口气似的。在食堂还可碰到露露，和她谈起了有关父母的话题。

星辰的恋爱教学：在女生面前永远只能说和另一个女生是朋友关系，切记切记。

琉茨奥(都市リュッツオー)

这天早上我还没起床，塞西露就冲了进来，我连忙起身以为出了什么大事，结果～@！@#¥%^&，塞西露一声尖叫……“到底怎么回事？”“阿丽希亚跑了！”“是吗？”但我觉得不久之后我还能见到她，这也许是贝尔加血液的预感吧。



我们来到了琉茨奥，露露好像对这里很熟悉似的，看来要她加入队伍是真是明智之举呀！正说着话，一个带眼镜的女孩子向我们求救，路见不平，拔刀相助，兄弟们……哦，不对，应该是姐妹们，上！

战术要点：一定要带上希尔法，因为她会全员回复魔法，眼镜女孩一开始会被敌人围攻，注意及时给她回复，另外希尔法的普通攻击对这里的敌人也很有效。

战斗结束后，眼镜女孩对我们十分感激并自我介绍她叫琦璐露，是一个考古学者，想要到阿利斯特神殿去，我一听正好，于是我们一同上路了。

阿利斯特神殿(アリスト神殿)

我们一路说说笑笑来到了暗之神殿，琦璐露一看见神殿禁不住发出赞叹："果然和书上说的一样，有古代的天文观测装置'暗之天球'。"突然阿丽希亚出现在我们面前，果然我们又见面了，原来她的任务就是守护暗之神殿，而暗之天球则是引导贝尔加的"暗之星"降临的，如果让暗之星降临则世界将面临灭顶之灾。为了阻止暗之星降临我们一定要毁掉"暗之天球"。

战术要点：推荐带出恋爱度最高的女孩子，希尔法也一定要带出来，因为她的回复魔法将很有用，而且自身的攻击力也很强。在战斗中要小心"暗之天球"的攻击范围有三格，而且威力巨大，一定要在把其他敌人都干掉之后再围攻"暗之天球"，要时刻注意回复 HP。

战斗结束之后阿丽希亚一脸沮丧："没想到又输给你了，杀了我吧！"这么可爱的女孩子我怎么忍心杀掉呢？"你还是回去吧！"阿丽希亚没有想到我居然会放了她，一脸难以置信的表情愣在当场。呵呵……反正你也逃不出我的手掌心……

星辰的恋爱教学：敌人和朋友往往只有一线之隔，主要看你如何选择。

摧毁了"暗之天球"我决定返回都市琉茨奥向团长复命。

自由移动：在飞行艇上碰见了塞西露，她和我谈论了一下有关王女的事情，聊完之后，我来到甲板。正好看见琦璐露站在甲板上看星星，琦璐露看见我过来了于是很有兴致地教我辨认火星，看不出来她对天文学也很有研究呀。第二天在甲板上又遇上了帕蒂，这家伙还是"少年""少年"地叫个不停，真是受不了她。

琉茨奥(都市リュッツオー)

回到了琉茨奥，团长给我们带来了好消息，因为我们的努力新教皇放弃了对希尔法进行异端审问的想法，而且还要表彰我们摧毁"暗之天球"的功绩。在大家听说要授予我勋章后纷纷向我道贺，塞西露更是感动得流下了眼泪。但是希尔法明天也要离开我们了，虽然我们相处的日子不算太长，但终究是舍不得呀，相信我们一定会再见面的，再见了，希尔法！

告别了希尔法，我们动身前往都市库莱依宗。

自由移动：在游泳池正好看见帕蒂在游泳，没想到她居然一口咬定我盯着她的胸部看，真是的，我哪有这么好色！不过她的身材真是不错，只是有点受不了她的性格。如果来到帕蒂的部屋则她会和我谈论阿丽希亚的事情，她认为阿丽希亚喜欢我，不过我自己可不这么认为。回到队长室，露露过来找我，选择第二项环境并不是最重要的可以增加好感度。在队长室也有可能碰到塞西露，她会询问你的兴趣爱好，这时除了最后一项钓鱼别选之外，其他几项都可以增加好感度，推荐选择第二项"运动"。

库莱依宗(都市クレイゾン)

没想到一到这里就看见了魔物，开始战斗吧，谁怕谁呀！

战术要点：因为没有了会全员回复魔法的希尔法，在战斗时可能会有点困难，注意让主角和恋爱度最高的女孩子冲在前面，其他人或远距离攻击，或回复 HP 就行了。要小心敌人中的蓝色飞鸟会使我方中毒，要及时用物品解毒。

在战斗结束后的交谈中琦璐露提到了"泽鲁阿扎"这个名字，大家听后都大惊失色，他应该就是传说中的"第一破戒神"吧，难道贝尔加的暗黑之力使得他又复活了吗？

经过了库莱依宗，我们继续前往王都利塞鲁卡撒。

自由移动：在食堂碰见了琦璐露，她告诉我她的兴趣广泛，大概有1000种爱好，像什么运动啦，音乐啦，考古啦……都很喜欢，而且睡觉也很喜欢，她曾经一连睡了3天，真是厉害呀！回到队长室，帕蒂拿着自己做的饼干兴冲冲地过来找我，虽然样子不太好看，但是味道还不错，看不出来帕蒂还会做饼干呢。

王都利塞鲁卡撒(王都リセルカーサ)

我们的凯旋受到了市民们狂热的欢迎，呵呵，现在我可成了英雄了！因为这次的功绩，我由小队长升为了中队长，但是不知为什么我的心中有一种不安的感觉。

第二天早晨，我还没醒就被帕蒂叫了起来，原来是希尔法出事了！阿丽希亚托人送来一封信：大家看到这封信时我可能已经不在这个世界了，王女在返回途中被信仰贝尔加教的卡鲁特教团劫持了，因为我的愚蠢使得王女再次陷入了危险之中，无论如何我也要尽我最大的力量救出王女，很感谢你的两次不杀之恩……阿丽希亚，我一定要救你出来！我的决定无异于叛国，但是令我感动的是我的同伴们都义无反顾地跟随我，友情的力量真是伟大呀！(究竟是友情还是爱情？)

我们打听到阿丽希亚被关押在卡塔尤监狱，目标卡塔尤，出发！

自由移动：在资料室看见了琦璐露，她的兴趣果然广泛啊！回到队长室，塞西露来找我谈论有关家庭的问题，选择第一项养育环境重要可以增加好感度。

卡塔尤监狱(カターユ监狱)

我们到达监狱时正赶上士兵押送阿丽希亚去接受异端审问，阿丽希亚见到我们非常吃惊："怎么回事，你们怎么会到这来?!"还等什么，赶快英雄救美吧！

战术要点：本关的敌人攻击力非常强大，如果女孩子的恋爱度不高的话很容易被敌人一击必杀，应派出恋爱度最高的女孩子出战，战斗一开始就应该尽早和被敌人围困的阿丽希亚回合，利用主角的高 HP 充当挡箭牌和敌人周旋，注意随时回复。

打败敌人之后我们成功地救出了阿丽希亚，她对于我们的行为非常不解："你们疯了吗？你们这样是叛国的行为呀！""我们需要你，阿丽希亚！"我回答到。阿丽希亚感动得哭了起来，我从她的口中打听到了希尔法被关在克拉哈教会，刻不容缓，我们急忙赶往克拉哈教会。

星辰的恋爱教学：英雄救美是恋爱永恒的主题。

自由移动：在食堂碰到了塞西露，和她谈起了有关父亲的话题，在资料室可以见到奈丽和琦璐露，第二次来到资料室可以碰见阿丽希亚，和她聊了几句，帕蒂跑来找我，看见我和阿丽希亚亲热的交谈好像有点吃醋了。来到塞西露的房间她会很高兴地请我喝茶，并告诉我最近我比以前爱笑了。来到琦璐露的房间和她交谈，原来她喜欢的类型是"利发な人"。

克拉哈教会(クラハ教会)

在教会前我们遇到了教会警卫队和大司教的阻挠，谈判是解决不了问题的，这种情况只能用武力来解决！

战术要点：本次战斗共分为两个部分，第一部分需要营救出希尔法，第二部分则要打败大司教。在第一部分里尽量让恋爱度最高的女孩子走在最前面，这样可以阻挡敌人不少攻势，敌人的攻击力虽高，但是命中率一般。第二部分中要注意希尔法是 NPC，不受控制，但是以她现在的能力对付一两个小兵还是绰绰有余的，另外要小心大司教会全员回复魔法，在攻击敌人时最好在一回合内集中攻击打倒敌人。

终于救出希尔法了，真是不容易呀，不过保护王女是我们骑士团的天职嘛，再说希尔法长得又这么可爱的说。我们的下一个目的地是……贝尔加！听到我的话大家都惊了！好大一滴汗……

Episode Ⅲ

大家对于我的决定非常吃惊，但是我还是决心要前往贝尔加，因为我对于贝尔加上的邪神"死"实在是不放心，这是关系到塞拉一族命运的事件。用现在的飞行艇是上不了宇宙的，我们必须找到一艘能在宇宙中的航行的飞船。露露说在鲁特卡鲁特遗迹可能会有这种飞船，在远古的神话中这种"箱船"就是往来于贝尔加星和这里之间的工具。露露好像无所不知啊，神奇的露露！于是我们决定前往鲁特卡鲁特遗迹。

自由移动：在甲板上碰见了希尔法，我告诉她我会永远守护她的，她听后非常高兴。在食堂我又遇上了阿丽希亚，她认为我和王女会是很好的一对，骑士和王女之间地位的差别并不算什么，而且这样也有利于化解贝尔加族和塞拉族之间延续了几百年的仇恨。第二次来到食堂可以见到帕蒂和琦珞露，帕蒂这个鬼精灵还是这么淘气。到阿丽希亚的房间，她会询问我喜欢喝什么饮料，选择第三项可以增加好感度。回队长室，琦珞露也回来询问我喜欢的饮料，选择第一项红茶或第三项都可增加好感度。在这里也有可能碰到露露，露露喜欢的饮料是红茶。

星辰的恋爱教学：当一个女孩子鼓励你去追另一个女孩子时往往隐藏着这样的话外音：如果追不到的话还有我呢。

鲁特卡鲁特遗迹（ルードカルド遺跡）

琦珞露看到了这个传说中的遗迹居然感动得哭了出来，嘴里还大叫着：“太棒了！太好了！”没想到她居然这么兴奋，小心呀，敌人过来了！

战术要点：本次战斗分为前后两个部分，但是敌人都很弱。在战斗开始时我方四名角色会分别出现在地图上下左右四个方位，以现在的战斗力，对付敌人应该易如反掌。第二部分只有两个弱智敌人，围攻即可。

打败敌人之后我们果然发现了传说中的宇宙船“箱船”，我们来到船上，露露竟然对这里也十分熟悉，琦珞露惊讶地称她为“全知全能的露露”，而希尔法更加称她为“奇迹的露露”。在船上我们意外地发现了一个长得和露露一模一样只是头发颜色略有不同的谜之少女，她应该已经在飞船的冷冻箱中沉睡了5000年以上，我们暂且称她为露露鲁了。既然得到了箱船，那么我们的下一个目标就是“诅咒之地”加纳利艾尔。箱船“艾鲁赛利昂”号，发射！！

自由移动：在阿丽希亚的房间她会询问我的兴趣爱好，回答绘画可以增加好感度。到琦珞露的房间她也会询问我的兴趣爱好，选择读书、乐器、绘画和钓鱼都可以增加好感度，建议选择钓鱼。在露露的房间会遇上露露鲁，她们就好像孪生姐妹一般，太像了。在队长室希尔法会送上亲手做的料理给我吃，真想不到王女还有一手好厨艺呢。在资料室遇上了帕蒂，她认为我现在喜欢的人是阿丽希亚。晚上在甲板上见到了露露，她认为自己并不是属于这个时代，她应该是5000年前埃尔塞利欧时代的人，我告诉她不用担心这个。

加纳利艾尔（ガラリエル）

在飞船上我们看到了暗之塔所在的加纳撒巴高地，琦珞露又激动得大发感慨，呵呵，真是个单细胞的人。参观完暗之塔后，我们来到了加纳利艾尔，没想到这里的村民这么好客，看来并非所有贝尔加人都喜欢战争呀。

加纳撒巴高地（ガラサバ高地）

经过一晚上的修整，我们第二天一大早就出发前往加纳撒巴高地。

自由移动：到露露的房间她会问我喜欢的食品，选择第一项可以增加好感度。到阿丽希亚的房间她也会询问我喜欢的食品，这时应选择第三项。到资料室可以看到阿丽希亚。在队长室露露拿着卷尺要量我的肩宽，原来她想替我织一件羊毛衫。在作战室会遇上希尔法，她告诉我希斯克利夫其实是她的初恋情人。

星辰的恋爱教学：当女孩子在你面前提起他以前的男朋友时其实是在拿他和你作比较。

为了追查事实的真相，为了揭露菲莱奈斯的阴谋我们决定到克克鲁神殿走一趟。

自由移动：到希尔法的房间她会请我喝咖啡并回忆以前的事。在阿丽希亚的房间她说我长得很像她的家人。到塞西露的房间她会问我喜欢的食品，回答第三项。在帕蒂的房间她也会问我同样的问题，这时选择第二项。

克克鲁神殿（ククル神殿）

我们来到神殿正好看见了想要侵人神殿的卡鲁特教的信徒，不由分说，动手吧！

战术要点：本次战斗分为两个部分，并不算太难。在战斗中露露鲁会作为NPC登场，她拥有全屏攻击魔法，有她在战斗将会非常容易，好好享受享受战斗的乐趣吧！



战斗结束后，我们猜测预言家所指的5000年后的大劫难就是指现在马上要发生的事，我们有办法制止它吗？这时空中飞来一艘飞行艇，是希斯克利夫团长的专用艇，团长到这里来究竟有什么事呢？果然没有什么好消息，原来是教会警卫队向加纳撒巴高地发起攻击，想要毁掉遗迹，这可不行，我们和团长一道马上返回加纳撒巴，可团长如果向教会警卫队动手就是反叛行为呀，如果以此被菲莱奈斯教皇处罚的话，那后果就不堪设想了……

自由移动：在游泳池居然看见了露露，虽然她的身材没有其他人那么好，不过真的很可爱呀！在资料室看见了希尔法，她送给我一个项链，说这可以给我带来好运。回到队长室，阿丽希亚拿着她小时候的照片给我看，小时候的阿丽希亚真可爱呀，站在阿丽希亚旁边的是她的父亲吗？果然和我长得很像……

加纳撒巴（ガラサバ高地）

没想到我们还是来迟了一步，遗迹已经被破坏得不成样子了。希斯克利夫：“这究竟是幸运还是不幸呢？”站在这里惆怅也不是个办法，我们决定返回王都去对抗菲莱奈斯教皇的暴政。

现在遗迹已经被破坏了，我们要怎样才能到达暗之星呢？从露露口中得知，早在5000年前埃尔塞利欧时代，人们通过时空港把箱船传送到贝尔加。但是需要有一个被称为“位相魔封核”的物品才可以打开时空港的大门，在神话中这个物品又叫作“圣贝壳”。露露所知道的就这么多了，究竟“圣贝壳”隐藏在什么地方呢？正当我们为这件事情大伤脑筋的时候，奈丽突然说了一句：“这个我知道！”“什么？真的吗？奈丽？”我急忙问到。奈丽：“对呀，我从来不说假话的。”塞西露：“真是的，知道为什么不早说呢？”奈丽：“因为我不知道你们所说的‘圣贝壳’是什么东西呀，我只知道‘位相魔封核’的说……”“不管怎么说，知道就好，赶快告诉我们吧，奈丽！”我急忙说道。奈丽：“所谓的‘圣贝壳’实际上是由三个部分组成的，这三部分分别收藏在三个地方，一个由元老院保管，也就是现在的枢机卿会；一个由教皇保管；还有一个在加内斯岛上的王立文书库内。”“太好了，终于知道“圣贝壳”的下落了，教皇手上的那个部分一定被菲莱奈斯得到了，而加内斯岛的文书库则由于火山爆发而沉入了海底，幸好我们有箱船，虽然有一定的危险，但是我们还是决定向泽鲁特撒克尔进发。

自由移动：来到希尔法的房间，她问我最喜欢的季节是什么？回答“秋”可以增加好感度。在游泳池看见了正在游泳的希尔法，哎……天使面容魔鬼身材，我也不想多说了。来到甲板可以看见阿丽希亚正在看星辰（少臭美了你，看星星就看星星嘛）。

泽鲁特撒克尔（ゼルトサークル）

为了寻找地底书库，我们先要把岛上的魔物都消灭掉。

战术要点：本次战斗还是分为前后两个部分，我方只能带一名同伴出场，尽量选择恋爱度高的角色出场。我方拥有两名强大的NPC希斯克利夫和露露鲁，多考虑考虑如何从他们手中抢到经验值吧。

战斗结束后我们按照露露的指示将箱船开到了中央空地上，准备利用箱船上的装置将我们传送到地底书库，虽然露露一再强调这样做有危险，但是我还是决定冒险一试，神哪！请保佑我吧！

Episode Ⅳ

地底书库

也许是我的祈祷起作用了，我们竟然全部平安到达了地底书库，那么下面的任务就是打倒魔物寻找“圣贝壳”的组成部分了，战斗开始！

战术要点：战斗仍然分前后两部分，希斯克利夫依然作为NPC登场，建议带出希尔法为大家回复HP，因为第二部分的敌人素早奇高，要十分小心它们的连续攻击，主角不要冲得太快，免得被敌人围攻。敌人在这里会优先攻击希斯克利夫，尽量利用希斯克利夫强大的攻击力和高HP同敌人周旋。

干掉魔物之后我们顺利地找到了“圣贝壳”的组成部分，另外还找到了上下两册“地底文书”，我们翻看上册，希斯克利夫团长看下册。在上册文书中记载了塞拉一族和贝尔加一族的历史，很久以前在塞拉大地上只有一个种族塞拉族，慢慢的，信奉暗之神贝尔加的一部分人和信奉光之神卡撒的人分了开来，终于有一天信奉暗之神的人离开了塞拉来到塞拉的卫星暗之星定居，从此，他们被称为贝尔加人，而留在塞拉的卡撒一族则成为了现在的塞拉人。贝尔加人依靠暗之力获得了高度的繁荣，但是有一天暗之力不再受他们的控制，它毁灭了贝尔加星，并且将贝尔加星的运行轨道变为椭圆型，每当贝尔加星最接近塞拉星时，就会给塞拉带来灾难，一部分侥幸生存的贝尔加人则通过箱船来到了母星塞拉……上册文书记载的内容到此结束，正当我们要询问团长下册文书的内容时，希斯克利夫团长突然发出惨叫，接着神秘地消失了，看情况好像是使用了时空传送魔法，难道这是记录在下册文书上的内容吗？

我们返回箱船，为了找到团长失踪的原因，也为了找寻下一个“圣贝壳”部件，我们决定向伊达圣教会（枢机卿会）进发。

自由移动：在队长室阿丽希亚前来找我，她将她的护身饰物送给了我。晚上来到甲板正好看见了塞西露，她将她在毕业旅行时买的项链送给了我。

星辰的恋爱教学：如果女孩子将贴身饰物送给你那么也就意味着是定情信物了。

伊达圣教会（イーダー教会）

我们来到伊达圣教会，大主教（枢机卿）在得知我们的来意之后果然露出了狐狸尾巴，他命令教会警卫队向我们发动攻击，好大的胆子！连王女也敢打？和她们拼了！

战术要点：前半部分敌人无论是攻击力、防御力还是素早都十分高，因此切记不要孤军深入，一定要组成队型慢慢推进，建议带上希尔法，她的全员回复魔法和全员复活魔法会起很大的作用。在敌人中魔法师的攻击范围很远而且威力极高，应该优先考虑消灭魔法师。后半部分战斗相对比较容易，敌人只有大主教和三名骑士，虽然大主教攻击力较高但是防御力很低，只需围攻一回合即可将他击败。

打败了大主教后，我们从他口中得知原来贝尔加族和塞拉族之间的战争是由教会挑起的，正当我们要详细追问下去的时候，希斯克利夫突然出现在我们眼前迅雷不及掩耳地杀死了大主教后再度离开了。这究竟是为什么，从团长痛苦的表情来看，他好像被某种力量控制住了。我们在教会的地下仓库中发现了第二个“圣贝壳”部件，总算有所收获，但是团长的情况十分令我担心。

为了得到最后一个“圣贝壳”部件我们决定返回王都，然后利用箱船的传送装置向菲莱奈斯教皇发动奇袭。

到王都之前可先到汤去，在那里女主角可以修得新魔法。

到火山和温泉会发生战斗，获胜可以得到不少珍贵的道具。

自由移动：到阿丽希亚的房间她会向我关于季节的问题，回答“夏”可以增加好感度。到游泳池可以看见琦珞露穿泳装的样子，眼镜美女哟！

王都利塞鲁卡撒（王都リセルカーサ）

我们的奇袭战略成功了，对于突然出现在眼前的我们，敌人毫无准备，赶快去打倒教皇吧！

战术要点：前半部分战斗首先还是应该优先消灭魔法师，当剩下最后几个步兵时可让等级降低的我方角色练练级。后半部分战斗相对而言比较简单，如果不想打持久战的话可以直接围攻教皇将他击倒即可。

打倒教皇后他告诉了我们他的真正目的是使第一破戒神“泽鲁阿扎”复活，而他自己的真面目则是第二破戒神“菲莱奈斯”！既然他露出了真身，那就只有将他击倒这一条路了！

战术要点：只要保持队型慢慢推进就很容易打败敌人了，可以适当地让等级较低的角色练练级。

从教皇的尸体上我们找到了最后一个“圣贝壳”部件，这下三个部分都凑齐了。看着教皇渐渐腐烂的尸体，琦珞露认为在塞拉出现的魔物实际上是被“泽鲁阿扎”的血液感染，而这种“泽鲁阿扎”病毒则是使人怪物化的罪魁祸首。为了制止这种病毒的继续传染，我们一定要尽快消灭它。

这时可再进入米鲁卡商店购买道具，好好强化一下装备吧！

回到克克鲁神殿阿丽希亚可以学会新魔法。

装备妥当之后我们一行向加纳利艾尔出发。

自由移动：在露露的房间她会询问我的兴趣爱好，回答“读书”可以增加好感度。在阿丽希亚的房间她会向我关于恋人的年龄问题，回答“同年龄”可以增加好感度。

加纳利艾尔（ガラリエル）

（从这以后不能存盘了，在战斗时要格外小心）露露将三个部件组合成了“圣贝壳”，我们终于可以到贝尔加去了。但是箱船能否经受得起这种超时空航行还是个未知数，如果在航行途中出了故障，我们一辈子都别想回到塞拉了，最后我们决定赌上一次，因为我相信幸运女神一定会眷顾我们的。

经过一段不安的等待之后我们顺利到达了贝尔加，我早就说了一个大帅哥加上七个美女是没有这么容易就死的。哈哈哈……窗外的景色一片荒凉，荒芜的沙漠上寸草不生，和塞拉星形成了鲜明的对比。在我们降落地点附近意外地发现了一艘托利斯坦公国的战舰，没错，这是父亲所驾驶的战舰！我兴奋地冲入战舰却没有看见一个人，而且战舰里的设施完好无损，不像是遭到过怪物袭击的样子。人究竟跑到什么地方去了？我四处寻找终于发现了父亲的日记。从日记里我知道了泽鲁阿扎复活的地点就在“神之楔”，我的血液沸腾了，快走，最终的决战就要来临了！父亲，我一定会替你报仇雪恨！！

神之楔

我们来到神之楔竟然意外地看见了一个男子，他……他居然是我的父亲！不，准确的说只是我父亲的身体，而他的灵魂却是罪恶的泽鲁阿扎！！绝对不能饶恕！我拔出宝剑愤怒地冲了上去……

战术要点：一定要让希尔法出战，因为只有希尔法的圣属性攻击对泽鲁阿扎才起作用，另外注意小兵的攻击有些带有混乱效果，要及时用物品回复。泽鲁阿扎的防御力很高，而且会使用全员攻击的雷魔法，对付它时要格外小心。

难以置信，我们竟然打败了泽鲁阿扎，父亲呀，我终于给你报仇了！！但是事情还没有结束，还有一个我最不愿见到的人，希斯克利夫团长！既然你的灵魂已不属于你自己，还是让我来帮你解脱吧！无论如何，你都是我最尊敬的人！我饱含着泪水冲了上去。

战术要点：在本战中建议装备光属性的魔法，它对敌人非常有效，注意保持队型，千万不要孤军深入，可以让主角站在最前方选择防御，然后利用远距离攻击魔法一个个打倒敌人。

希斯克利夫团长也倒在我们脚下，团长安息吧！！我们现在还不能悲伤，因为真正的敌人现在才现身！它就是控制团长的真身圣魔神贝尔加！所有的愤怒化为了无穷的力量，我怒吼着向它冲去……

战术要点：其实圣魔神的攻击力并不很强，只有一个全员攻击魔法威力还算一般，感觉还不如杂兵的攻击力高。没有别的战术，上前围攻吧！

一切都结束了，最后的结局还是等玩家自己去看吧！（这个结局还是比较出乎意料的哟！）











fin

THE END


T&P
机种:GBA 厂商:任天堂 类型:RPG 媒体:卡带
PRODUCED BY CLOUD
黄金の太陽
開かれし封印
WORLD MAP
科力玛森林
莫高尔森林
拉玛刚沙漠
卡拉哥尔海
撒哈拉沙漠
1 哈依迪亚村(ハイディア)
2 索尔神殿(ソル)
3 库普阿普村(クープアップ)
4 伦帕村(ルンパ)
5 比利比诺镇(ビリビノの町)
6 依米尔村(イミル)
7 水星灯塔(マーキュリー)
8 比利比诺东路障(バリケード)
9 科力玛村(コリマ)
10 佛清寺(フーチン)
11 锡安村(シーアン)
12 阿尔汀(スルティン)村及矿山
13 拉玛寺(ラマ)
14 卡莱依镇(カレイの町)
15 特莱毕镇(トレビの町)
16 阿尔塔米亚洞窟(アルタミア)
17 沙漠通行所(コントワナ)
18 撒哈拉村(スハーラ)
19 金星灯塔(ヴィーナス)
20 拉里贝落镇(ラリベロの町)
21 巴毕灯塔(バビ)

黄金的太阳完全攻略

在这个世界上流传着一个神秘的传说
被封印的奇妙的古代科学……炼金术
"灵峰"阿尔法山脉
环绕着小村庄哈依迪亚
坐落在那里的索尔神殿
一直守护着这个封印

然而 有一天
这个封印遭到了破坏
据说远古的炼金术具有莫测高深的力量
"掌握炼金术的人,将拥有'一切'"

借助地·水·火·风四种元素的力量
形成了这个世界上所有的物质……
谁能用坚强有力的双手
解放这个笼罩在炼金术巨大威胁下的世界
为了拯救苦难的人民于水深火热之中
勇敢的人们哪 快擎起手中的武器吧
为成为救世主而奋勇拼搏!

任天堂再次向玩家展示了自己的 RPG 制作实力,这一款《黄金的太阳》像是为新出道的 GBA 献上的强力武器,着实令人兴奋不已。当笔者用颤抖的双手从 BOSS 那里接过汗水换来的卡带时,心情真是无比的激动。当场便迫不及待地打开了包装盒,也顾不上看印刷精美的说明书及海报,拿出卡带、插进 GBA、接通电源……熟悉的"NINTENDO"标志过后,伴随着气势恢弘、雄阔壮大的交响乐,一缕炫目灿烂的阳光穿过高耸入云的山峰,仿佛直射面前,我不禁为这震撼的音像效果深深地感动。紧接着游戏的标题——"黄金的太阳"便跃然屏上。看着闪动的那行"PRESS START BUTTON",我知道我终于可以开始期盼已久的游戏了。当然,这么好的东西我不能一人独享,还是写下来和大家分享吧!

进入后有四个选项可以选择,从左到右依次是:开始新游戏(はじめる)/继续游戏(つづける)/复制记录(うつす)/删除记录(けす)。随着游戏的发展,等可以记录并退出游戏时,再次进入便会发现在最后又多出了一个"竞技场(バトル)"的选项,可在其中对自己的战斗实力进行挑战。既可以单人和怪兽作战,也可以通过对战线和同伴对战。

选择"开始新游戏(はじめる)",开始为主人公取名,默认是"罗宾(ロビン)"。选"切换(きりかえ)"可以在平假名、片假名和英文、数字之间切换,为主角取一个响当当的名字;选"消除(もどる)"可去掉多余的字母;选"结束(おわる)"便可直接进入游戏了。

经过数天的连续攻略,笔者发现本作的各方各面均和《DQ》系列及《SHINING FORCE》系列有极大的相似之处,系统方面除了原创的"精灵召唤"外,其余基本与《DQ》相同。而以图标来表示各项指令的方法、人物的头像、对话时"嘟嘟"的效果音……无一不像极了笔者最喜爱的《SHINING FORCE》系列。综合这些特点我们完全可以认为,任天堂又创造出了一个绝佳的 RPG 系列。



"该起床了,罗宾。"母亲叫醒了还在酣睡中的主人公,我们的故事就此拉开了序幕。罗宾还赖在床上不肯起来,"快起来吧!"母亲的声调里明显带着焦虑与不安,"阿尔法山上的大石头就快崩落到村子里了!我们还是快逃到安全的地方去吧。"罗宾听了这话,"噌"的一下便蹿下了床,母亲施展法术从墙上摘下了罗宾的背包,为他背上。下得楼来,看见了邻居德利(ドリー),他来通知母亲一起去探个究竟。母亲嘱咐罗宾向南走,在广场等她。好奇的罗宾并不急着出村,反而向北走去,在山崖脚下看见了从小一起玩大的伙伴杰拉尔德(ジェラルド),他正费劲地拽着一个宝箱。罗宾劝他先放弃宝箱,和他一起看看发生了什么事情。

向左过桥,一块硕大的岩石"咕噜咕噜"地滚了下来,四个神官用法术阻止了它的下降。罗宾和杰拉尔德着实吓了一跳,商量着还是去南部的广场避难。谁知刚要行动,不知从何处滚落的巨石就拦住了去路,沿着仅有的路从左侧绕道继续向南走,途中会遇到一些小怪兽,可以拿它们练练手。在一座小茅屋前看见了罗宾的妈妈和一群人在一起。同样是罗宾玩伴的杰思敏(ジャスミン)的哥哥嘉尔希亚(ガルシア)竟然被大水冲走了,杰思敏痛不欲生,向着河的下流便追了过去。此时罗宾的母亲业已发现一旁的二人,便嘱咐他们跟过去照顾一下杰思敏。

继续向南,在能量石的雕像前再次见到了杰思敏,一同回到杰思敏家门口。这时神官的力量再也无法阻挡巨石的下落,只见它挟着凌厉的声势从山的顶端砸了下来,瞬间就摧毁了杰思敏家的半间房子,包括她的父母,都在那一刹那消失得无影无踪。罗宾说不出什么,只好安慰杰思敏不要难过。罗宾独自来到右侧,不意间却听见了一男一女两个怪人的对话,言语间透露出有关索尔神殿封印着炼金术的秘密。"罗宾!"杰拉尔德的叫喊声引起了两人的警觉,跳了下来准备堵住两小的嘴。只杀过小怪兽的罗宾和杰拉尔德怎会是经验丰富的两个大人的对手?不过一个照面便集体败下阵来。还好那二人善心大发,并未趁机痛下杀手,这才给了两小一条活路,但却抹去了他们有关见过自己的那部分记忆。

在那之后三年……

哈依迪亚村(ハイディア)

三个小伙伴都长大了不少,基本上都能够独立了。杰思敏的丧亲之痛已渐渐平复,今天,她特地来找朋友们准备去索尔神殿探险。在杰拉尔德家的附近听见了他刻苦练习时发出的"嘿!哈!"的声音,杰思敏对他说明了来意后,便和杰拉尔德一起来到了罗宾家前。罗宾正在帮妈妈修补房顶,当妈妈听说杰思敏想要和他们去索尔神殿的时候,她连忙阻止大家,并说这是非常危险的一件事。可是罗宾已经长大了,想自己出去冒险,真是"儿大不中留"呀。在罗宾的执意坚持下,妈妈终于同意大家去索尔神殿了。

杰思敏说应该先去询问一下村中最有权威的神官——斯库莱塔(スクレータ),于是三人便向左行去。路上又碰到了三年前的神秘二人,不过罗宾他们对这二人并无任何印象,在盘问了一番后,二人终于没有再度出手,放三人走了过去。向上来到斯库莱塔的家门口,看见他正守在那里,相互交谈了一下之后,斯库莱塔决定和他们一起去索尔神殿,转身进屋拿了一个药瓶,加入了冒险者的队伍。向东,回到村子的主干线上,再向北,躲过神官的监视,进入传说中的索尔神殿。

索尔神殿(ソル)



迎面一道并不宽的水沟挡住了众人的去路,只有几个跳台可供通过。此处并不需要跳跃,只要在距离为一格的地方按住方向键即可自动蹦过去。沿路一直来到下一道水沟的前面,先选择中间的通道进入,从对面墙下的宝箱内取出一块宝石,来到右侧的房间,将宝石放入此处牛头的眼中,左侧的尽头处便会打开一道隐藏的门扉。原路返回,从刚打开的门中进去,来到一个布满石像的厅内。左右两端靠墙的石像是可以移动的,石像底座的地面上有一个用白色石子铺成的移动范围,走到石像的一侧,按住方向键便可推动它了。之后便会显现出两条隐藏通道,选择右侧的那条进去,



超攻略道场

此处的通路虽然曲折但并不复杂，可在左侧的宝箱内取得另一块宝石。

找到出口后，进入，来到一排石像的前面。可惜隔着一条水沟，无法直接移动它们。幸好罗宾和杰拉尔德都掌握了“移动（ムーブ）”的超能力，只需对准石像使用，再前后左右地移动即可。最左侧的石像后是一个牛头，依然缺少一块宝石，把刚找到的那块安放在牛眼里面，便可移动最右侧的石像，从而能够进入下一个房间。这里有两间布局基本相同的屋子，此时通往神殿深处的道路还没有打开，斯库莱塔想一个人留在这里研究一下，让罗宾他们到楼上探查一番。上得楼来，发现这里是与楼下完全对应的两个房间，右侧的雕像暂时不可以移动，如果动了的话，立刻会在下面的房间内产生电闪雷鸣的效果。正确的做法应该是来到左边的房间，将上方的两座雕像推到方形的机关处，地面上便会出现一个圆洞。站在女神像的正前方，用“移动”将其牵引至圆洞之中。之后可以到右边的房间内移动石像，当四座石像发出了四道光束将地面上的月亮的图形变成索尔的图形后，罗宾明白了这一定是打开通道的机关。

返回下层，只见左侧的地面上月亮的图形发出了一道极细的光，照射着对面的墙壁。上前调查，却打开了一个时空通道，这里是存放四大元素之神石的地方。斯库莱塔给了罗宾四个盛放神石的袋子，自己和杰思敏留在了原地，让罗宾和杰拉尔德去拿神石。按照右下、右上、左下的顺序先后取得地之石、水之石和风之石。眼看全部的神石就要集齐的时候，神秘二人组再次出现，以斯库莱塔和杰思敏为要挟，逼罗宾交出已到手的三枚神石。他们派出了一个新面孔——阿历克斯（アレクス）来向罗宾收取神石，无奈之下，罗宾只好乖乖地交出了这些宝物。同时罗宾发现，杰思敏失踪了三年的哥哥嘉尔希亚竟然在这个时候突然出现在大家的面前，最吃惊的当数杰思敏了，看见哥哥还平安无事地活在人间，真比什么都高兴。嘉尔希亚不知什么时候也成为了他们的帮凶，实在是让大家意想不到。

罗宾和杰拉尔德继续去拿左上方的火之石，谁知就在取下神石的一瞬间，天地变色，地动山摇，此举终于触怒了神灵。一个睁着大眼的石球从冥冥之中现身出来，把那伙贪婪的人吓得不轻，为首的萨丢罗斯（サテュロス）急忙命令斯库莱塔为他们再次打开时空之门，准备逃走。他的助手，那个名叫梅娜蒂（メナーディ）的金黄长发的女子，作为掩护，和阿历克斯一起殿后。他们都逃走后，罗宾和杰拉尔德才敢从石像背后露出藏匿的身体。可石球还是发现了他们俩，并告诉罗宾二人，现在炼金术已经被复活于世上了，并以精灵的形式散布在世界各地，希望罗宾他们能够完成收复精灵、拯救世界的任务。同时石球赋予罗宾刚取得的火之石以精灵的力量，施展时空魔法把二人传送回索尔神殿中。此时的神殿已经面临崩塌的危险了，罗宾和杰拉尔德急忙向外逃去。

安全脱身之后，在神殿的门外看见包括罗宾母亲在内的一群人聚集在教会的旁边，所有人都对二人能毫发无伤地逃出生天感到惊讶。一同来到教会的内部，就发生的事情进行了一番讨论。有个老神官解释道：“现在控制着炼金术的元素之石已经分散到世界各地的四个灯台之内了，需要有一些勇者去把它们收集起来，再度封印。”言毕那个长怪眼的石球又出现在祭坛之上，向众人展示了神力后便消失在空气当中。大家一致推举罗宾和杰拉尔德作为收集元素之石的勇者，在举行过简单的送行仪式后，二人便踏上了冒险的征程。

库普阿普村（クープアップ）

刚刚出得村来，二人看见一只不知名生物在前方不远处如蝴蝶般翩翩起舞，一时好奇心起，上前看个究竟。那生物竟然开口说话了，询问二人是不是冒险的勇者。不待罗宾回答，它自己就先行做出判断，认定二人是拥有元素力量的正义的战士。原来它就是传说中元素的精灵，这次它主动要求帮助罗宾，作为罗宾的守护精灵。它名叫索罗（ソロ），是地属性的精灵，还是先熟悉一下精灵的战斗再说吧。此时罗宾可以装备道具——キャッチのビ－ズ，便可具备另外一种超能力——“抓取（キャッチ）”，类似于隔空取物，能够抓取生长在树上的果实。

向东南方行进，来到一个名为库普阿普的小村庄。来到左上角的村长家拜访，这里的村长正在为丢失了一把珍贵的哈梅特之杖（ハメットのツエ）而心烦不已。罗宾和杰拉尔德在这里结识了一个朋友——风之召唤使者伊万（イワン），他为了帮助村长找回哈梅特之杖而加入了二人的队伍，伊万自称是哈梅特的随从，那个哈梅特想必应该是个人物吧。一同来到宿屋的二楼，通过使用伊万的超能力“读心术（リード）”了解到了那两个情绪紧张的人的内心活动，得知有几个盗贼躲藏在宿屋的屋顶仓库里，看来哈梅特之杖一定是在他们的手里。

从一楼的正门出来，沿左边的梯子上到宿屋的仓库中，正碰见三个盗贼，没什么好说的了，对付盗贼就只能用非常的手段。不出三个回合，包括匪首在内的三人均束手就擒，众人在他们那里搜出了丢失的哈梅特之杖，然后盗贼们就被村长关押在村中的监狱里了。伊万听说罗宾和杰拉尔德还要继续旅行，便依依不舍地和二人告别。村子的一角有一只躲在树后面的地属性精灵，如果爬到高台上敲钟的话，那只地精灵便会因惊吓而逃到右侧的山洞前。可惜的是此时并不能到达那里，罗宾只好暂时放弃，等将来有机会再来收服它了。

高玛山脉的洞窟（ゴマ山みゃくのどうくつ）

罗宾的下一个目的地是东方的比利比诺镇（ビリビノの町），要想到达那里必须先经过高玛山脉的洞窟。进入洞窟之前也有很长的路要走，多利用“移动”即可不断前进。在一处被老藤和乱草裹缠得结结实实的石像面前，罗宾停住了脚步，以他和杰拉尔德的能力，就算是使用“移动”也根本不奏效，现在还过不去这个地方。伊万恰在此时出现在二人的眼前，利用他的“旋风（スピン）”便可卷走老藤和乱草，露出石像。接下来的事情就十分简单了，伊万按捺不住冒险的念头，终于决定跟随罗宾旅行，正式加入了队伍。

洞窟内部的道路并不复杂，只要把看见的能移动的石像全部移动一下就可以顺利前进了。特别值得一提的是，在深处的一个拐角有第一只火属性的精灵——斑（バーン），需要先把下层的石像推到地面的圆坑内，然后从上层走到精灵的旁边，再通过战斗将其收服。战斗前一定要先记录，否则精灵有在战斗中随时逃跑的可能，那可就真的是欲哭无泪了。（编者按：其实只要退出该场景，再次进入的时候，精灵还会待在那里，只不过使用记录会更方便些。）

比利比诺之镇（ビリビノの町）

穿过长长的山脉，在出口的附近罗宾看到了比利比诺之镇。进来后却在入口处发现一段具有人形的树桩，众人觉得非常奇怪，四处打听了一下才知道：这个镇的一些人由于受到了树精的诅咒而变成了半人半树的样子，虽有思维但却不能移动分毫。通过镇子右侧的台阶，从木栅栏上来到左侧的乱草前，利用伊万的“旋风”清除杂草后便可进入山洞了。再用“移动”挪开女神像，即可得到第一只风精灵——盖尔（ゲイル）。为了探明这个神奇诅咒的原因，众人通过了镇子北边的台阶，来到马克依（マッコイ）宫殿之前。

这里居住着比利比诺之镇的统治者——马克依，与把守宫殿大门的士兵交谈后，由他带领一行人去参见马克依。听马克依说，要想解除诅咒只能求助于远方的神树，他还把能够通往神树的路障（バリケード）的钥匙拿了出来。可在发现三个勇者原来

都是小孩后，刚愎自用的马克依立刻板起了他那张老脸，又收回了钥匙。还是那个士兵心眼好，偷偷地告诉罗宾，他可以告诉那边的守卫兄弟，让他们不用钥匙也可以通过那个路障。

出村，向东走到路障，发现只不过是用木头箱子搭成的一堵墙。使用"移动"挪开左边的木箱便可通过了，之后的道路十分通畅，可直接走到出口。从这里向北走，穿过一些小道，来到路障左上方的位置，有一片森林。从外面看去，森林中什么都没有，可是只要按 A 键调查，便会发现暗藏玄机，能够在此处找到相当珍贵的道具。（笔者自此之后就没放过任何调查森林的机会，但……残念……）

科力玛森林（コリマ）

从路障处向东北进发，途经科力玛之村，发现这里全部的村民都被诅咒成了树桩，伊万使用"读心术"察看树桩的秘密的时候突然被一股强大的心灵压力所震慑，导致三人均被这精神力压迫而晕倒。醒来后三人认为必须要尽快帮助他们解除咒语了。村子当中某家的围栏里有第二只地属性的精灵——古拉尼特（グラニト），在那间房屋的背后其实有一条隐藏通道，可直接到达古拉尼特的面前，对话便可收服。向上来到科力玛森林，里面有很多圆木阻挡着众人的去路，只需掌握少许的"推箱子"知识便可轻松通过。来到一座水闸面前，推动右侧的开关放掉渠中的水。从台阶下去，先后推动圆木形成两条通路，分别通往一个宝箱和森林的更深处。推好后再返回水闸开关，合拢开关蓄满水，从漂起的圆木搭成的通路前往两个目的地。

森林的深处有两棵神树，先看见的叫兰特（レント），最里面的叫特莱特（トレト）。特莱特仿佛被鬼迷了心窍一般，根本分辨不出面前的人了。从它旁边的树梯爬到它的内部，再通过外部层层向上。内部有一些空洞被蜘蛛网所填补，只有踩着上面的树叶才可以通过，要注意树叶只能踩踏一次。大树最顶端的右侧藏着第二只风属性的精灵——希尔基（シルキー），可用战斗收服它，地属性魔法和精灵召唤对其有效。大树的内部的中央有一个圆洞，要在上到最上层后利用树叶的特性从顶端一直坠到底端，这里藏匿着特莱特的灵魂，确实已经神志不清了，还不由分说与罗宾打了起来。用火属性的魔法和精灵搞定它后，特莱特却依然没有完全清醒。据兰特说，只有北方冰雪之地水星（マーキュリー）灯塔的"海鲁梅斯之水（ヘルメスの水）"方可完全地治愈特莱特，本着"帮人帮到底"的原则，罗宾决定再前往北方一次。出来的路上会看见一个斜坡从较高的一层直通下层，从那里下去会比较方便，以后的旅行当中也会遇到很多这种斜坡，多多利用吧。

比利比诺西北的山间

必须得通过这里才能到达极北的寒冷之地，幸好道路并不复杂，入口处有一株藤苗，使用"成长（グロウ）"魔法就能让它长高，可以去右侧的山洞里取得一把宝剑，但是有某几个地方由于能力欠缺而暂时不能到达。在一个有冰柱阻挡的狭窄路口，旁边是熊熊燃烧的火台，只消推动火台到和冰柱并列在一起，冰柱便会融化成一滩水，此时即可通过那条路了，里面有一个宝箱。穿过山洞，迎面吹来的凛冽的寒风不禁让罗宾打了一个寒颤，他紧了紧衣服，继续朝前走去。

依米尔村（イミル）

本想在进入水星灯台之前来这里做一下准备的，谁知村中却发生了骚乱，不少老年人被吓得不轻。就连武器店和防具店的老板都一病不起了，在村中打听了半晌，才明白原来是萨丢罗斯一伙在灯台作孽。从教堂的小女孩那里听说，这里的女性神官梅亚莉（メアリィ）正忙着为受伤的村民治疗，于是众人便回到了正对村口的那个房间里。她认为这样下去不是办法，便只身前往水星灯台，准备独自讨伐萨丢罗斯。村中冰路的尽头有一个洞窟，应利用边上的雪人溜冰进入，里面有第二只火属性精灵——克罗那（コロナ）。

水星灯台（マーキュリー）

出村，向灯塔的方向进发，在进入灯塔后不久便遇到了被石像阻路的梅亚莉，帮她推开后，连个谢字都没有便自己跑到了前面。追上梅亚莉后发现，她被一只雪怪挡住了去路，只好提起剑来帮她打发掉怪兽，这次她又自己先离开了。行不多远，梅亚莉又被沉重的石像所拦阻，这一次罗宾帮助过她后，她再也无法逃走了，主动加入了罗宾的冒险者行列，成为队伍的第四个成员，梅亚莉随身携带第一只水属性精灵——菲兹（フィズ）。

一路前行，通过推动排水管的地域，从一个方块的洞穴当中掉落到巨大女神像的身前，梅亚莉使用了自己的超能力"祈祷（プライ）"，此举刚好触动了灯塔当中的机关，可以使人在踩过发光的砖块后维持三次水中跳跃的机会。利用这个特点，众人得以继续前进，注意途中会出现乔装成宝箱的怪物，宝箱怪 HP 很高要小心应付。接下来的机关也是比较简单的，只需按照一定的顺序来推动排水管，使得石像能够恰好从地上的洞中掉落到下一层。再回到下一层，将石像推到机关的上面压住机关，这样便可打开继续前行的门。

某处的一排柱子和水帘的后面藏有一个房间，里面有第二只水属性精灵——索尔贝（ソルベ），需战斗方可收服。最后来到一间有彩虹光芒的房间，对着右侧的石像再次使用"祈祷"，便可出现通往天台的道路。此时的灯塔剧烈地震动着，乘坐升降平台来到灯塔的顶端，看到这里被一团能量球所笼罩，梅亚莉说这种能量球是由于索尔神殿里的四种不同属性的能量石被丢进灯塔的着火口而产生的。只听到杰思敏大声地呼唤着罗宾的名字，众人方才注意到原来梅娜蒂早已挟持了那几个人，而萨丢罗斯正守在能量球那里。分别多时的杰思敏和斯库莱塔依然被他们当做人质，此时罗宾提出要和萨丢罗斯决斗。

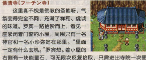
在萨丢罗斯的命令下，杰思敏、梅娜蒂和老神官斯库莱塔先行撤退，只剩下他一人与罗宾等人战斗。虽然时间不长，可罗宾他们的成长速度着实超出萨丢罗斯的想像，几个回合后，他便被打败，晕了过去。这时梅亚莉的挚友阿历克斯突然从旋风的中心闪了出来，向大家解释了为什么萨丢罗斯等人会在这里的原因，萨丢罗斯想占有无比强大的魔法能力，因此才会去索尔神殿抢夺能量石，之后来到灯塔准备将能量石放到着火口里，谁知由于他本身是火属性的魔法使，与水星灯塔的水属性互相冲突，因此会被罗宾等人打败。他还说梅亚莉就是水属性的魔法使，这一点连梅亚莉自己都不太清楚。不多时，萨丢罗斯醒了过来，阿历克斯带着负伤的萨丢罗斯（编者按：总让我想起"萨菲罗斯"，感慨呀！）迅速地消失于左手的升降平台之上。控制灯塔的恶势力终于被消灭了，干涸许久的圣泉水再次充盈了空荡的水池。罗宾走到灯塔的入口处的泉眼跟前，用之前在依米尔得到的"海鲁梅斯泉水瓶"盛了满满一瓶的海鲁梅斯圣泉水（ヘルメスのみず），满载着解救科力玛村民的希望的药水，离开了水星灯塔。

回到依米尔村，发现这里所有的人们都恢复了生气，道具店和武器防具店的老板们也都开始工作了。和每个人都交谈一番后，罗宾一行来到了教堂——梅亚莉的家。自从梅亚莉离开后一直主持教堂事务的两个小鬼头正盼望着她的归来，一见梅亚莉走进教堂，欢呼着拥了过来，围着她问长问短。梅亚莉面对热情洋溢的二人，有些无所适从。犹豫再三，她还是告诉两个小孩："我决定离开这里了，和这位罗宾哥哥一起去外面的世界冒险，去解救更多人的危难。希望你们能理

解我，支持我的选择。"两小几乎快哭出声了："梅亚莉姐姐，我们舍不得你走呀……"看得出来他们虽然年纪小，但却是非常重感情的性情中人。

走出冰天雪地的依米路村，沿比利比诺西北的洞窟返回绿树丛生的昂加拉大陆，再次进入科力玛森林，来到神树特莱特的面前。在使用了海鲁梅斯泉水后，特莱特终于彻底恢复了原貌，告诉众人现在可以返回科力玛镇，附着在村民身上的诅咒已经被解除了。现在罗宾等可以继续寻找灯塔以及杰思敏等人的旅程了，走过东南方的吊桥，沿着断断续续隐约可见的小路，一行人进入了佛清寺的领地。

佛清寺(フーチン寺)



这里真不愧是佛教的圣地呀，气氛变得完全不同，充满了祥和、虔诚的味道。罗宾一路拾阶而上，看见一座紧闭着门窗的小屋，周围只有一名神官和一名小沙弥站在那里。"里面一定有什么玄机。"罗宾想。着小屋的右侧有一块能量石，可无限次反复拾取，只需进出寺院一次便可再次使用。罗宾轻轻地推开屋门走了进去，只见四座飘着袅袅青烟的香炉的中间端坐着一位神态安详的老者，上前彬彬有礼地问候，谁知却碰了个软钉子，老者对这群人不理不睬。急于了解情况的罗宾示意伊万施展"读心术"(定义快捷键或用 select 键调出菜单后使用)，一阵光闪过之后，众人听到了老者的心里话。

被窃取了内心秘密的老人不禁大吃一惊，暗自揣摩着他们的来历。罗宾彬彬有礼地说明了此行的来意，他是为了寻找能够拯救世界的炼金术才来到了这里，希望老人能为他们指点一条明路。老人点了点头，同意众人进入瀑布的后面进行试练。

下楼，对把守瀑布的僧侣传达了老人的命令，他让开了身后的道路。进入里面，利用滚动的圆木渡过一道道的地下河水，途中可找到第三只风属性的精灵——巴伊斯(バイス)。先从左侧进入北端一个黑暗的区域，再绕过曲折的钉阵，从一个封闭山洞的石桌上取得一块宝石。返回黑暗的区域，从右侧进入，爬上梯子，将宝石安放在飞龙雕像的眼中，触发一个机关，飞龙喷火照亮了整个黑暗的区域，中间显现出一条的道路的影子。退出右侧，从左侧进入，按照地面上的影子所显示的方位走上与龙头正对的那条隐藏道路，在前方的山洞的宝箱里找到了魔法宝石——力量球(フォスオーブ)，装备后可学会一种新的魔法"力量(フォス)"。

至此，山洞的试练就结束了。返回外界，去老人处复命，他对于罗宾等能这么快就通过试练而感到惊讶，同时也给了众人一些关于冒险的忠告和建议。谢过老人后，罗宾等人便离开了佛清寺。

莫高尔森林(モゴル)

向南走不远便可进入莫高尔森林，一只绿色的怪兽像是受到了惊吓一般慌张地跳到了前面的树洞里，罗宾好奇心起，决定追寻绿色怪兽的行踪。按照下、右、右、下、左、左、下、下、下的顺序在森林里的不同区域穿行，途中会遇到第三只地属性的精灵——玛依卡（マイカ），通过战斗将其收服。留心每个区域当中的树洞，多用"力量"打击几次，或许会激怒绿色怪兽，它将蹦出来与你战斗。正要走出森林的时候，一只看似是绿色怪兽首领的巨大蓝色怪兽突然从最后的树洞当中跳了出来，不由分说地与罗宾等厮杀起来。借助强大的精灵召唤的力量，罗宾轻而易举地击败了怪兽头子，得到了珍贵道具——アクアのドロップ，装备后学会新魔法"降雨(アクア)"，之后便可突出森林。

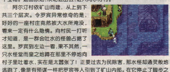
锡安村(シーアン)

眼前出现了一个小村庄，这是一个完全中国化的地方（难道真是"西安"？），民风朴实，大多尚武。罗宾一行人向村民打听了此处的情况并在武器防具店稍做调整之后，来到这里的武道馆参观。武道馆的主人正对着一根木桩使劲，罗宾走过去用刚学会的"力量"魔法轻松地推倒了木桩，使得主人咋舌不已。村子右侧的高坡上有第三只水属性的精灵——米尔基（ミルキー），需要利用两扇门前的那个人才能取到。那人的手中捧着一些水，只要上前和他对话便可使水落地，再使用"冰冻(チルド)"魔法即可形成一根冰柱，只要位置合适就能跳到右边收取精灵了。

锡安村北边的孤岛上有第三只火属性的精灵——菲芭（フィーバ），随便走走便可遇到。

阿尔汀村(アルティン)

离开锡安村，向西来到山脉的分歧路，继续施展"冰冻"变出冰柱，利用"成长(グロウ)"魔法促使一棵摇晃的小草变成藤梯，来到右边取得一个宝箱。返回原地，从北边出去，进入阿尔汀村。

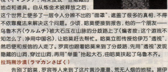


阿尔汀村依矿山而建，从上到下共三个层次。令罗宾异常惊奇的是，好好的一座村庄竟然被大水所淹没，看来一定有什么隐情。向村民一打听才知道，是一群会吐水的怪兽占据了这里。罗宾到左边一看，果不其然，一只水怪堂而皇之地蹲在那里不停地向村子里吐着水，实在是太嚣张了！正要过去为民除害，那水怪却通灵般地逃跑了，像是有预谋一样把罗宾等人引到了矿山内部。在它停止了脚步之际也就是它寿命终结之时，击败它之后罗宾得到了珍贵道具——チルドのまがたま，装备上即可学会"冰冻"魔法。

一路过关斩将，向矿山的底部盘旋突进，利用废旧的矿车和扳道器越过中断的道路，途中可以收到第四只水属性的精灵——(マーチン)。每消灭一只水怪，村中的水位便会下降一层，就这样罗宾来到了矿山的最深处。一块木牌的后面立着根木桩，使用"力量"魔法击倒它，触发了这里的机关。巨石从天而降，追着罗宾的屁股滚了下来，罗宾急忙躲闪，巨石在入口处砸出了一个大洞。沿洞边被砸断的铁轨来到下层，与 BOSS 大水怪决斗，胜利后可从它身后的宝箱中得到装备后能获得"举重(リフト)"魔法的道具——リフトのジュエル。

罗宾现学现卖利用刚得到的"举重"抬起挡路的大石，返回阿尔汀村。村庄已经基本恢复了原貌，村民们都在忙着收拾被大水淹过的家园。在重新开张的武器防具店整理一下装备，罗宾别过村民们，继续旅行。

拉玛寺(ラマ寺)



在最里面的房间内遇到了此处的住持——哈莫（ハモ），罗宾说明来意后，哈莫决定传授一项魔法给冒险者们，由伊万作为承受者。该魔法名为"透视（イマジン）"，用来发现一些隐藏的地点和道具。自从炼金术被释放之后，这个世界上便多了一层令人分辨不出的"面罩"，遮盖了很多的真相，不得不依靠魔法来解决这个问题。少顷，哈莫便接到报告，他的一个朋友——乌鲁木齐(ウルムチ)被大石压在山脉的分歧路上了(编者按：这个游戏不知怎么了，净用中国名)，让哈莫赶去帮忙。哈莫立即传授给伊万"透视"，然后便和报信的人走了。罗宾也跟着哈莫来到了分歧路，先用"透视"发现隐藏的山洞，穿过山洞，再用"举重"抬起大石，由哈莫扶起了乌鲁木齐。

拉玛刚沙漠(ラマカンさばく)

告别了哈莫，罗宾等人来到了这片黄沙漫漫、荒无人烟的地狱。据伊万讲，走在炙热的沙地上会使体温迅速地升高，等左侧的计量表全满时，身体便会因承受不了高温而损血。唯一的办法就是利用"透视"来发现隐藏的水塘，跳进去就可以降温了。走在深色的土地上时是不会升温的，除此之外，沙地上还有宝箱、能量石、沙坑里的螃蟹(战斗)等好东西，此处藏有第四只风属性的精灵——斯莫基（スモーキ），不要错过。利用"透视"不停前进，穿过数个山洞及沙瀑，来

到了 BOSS——沙漠之狼的面前。

该 BOSS 体形巨大，HP 奇高，幸好罗宾等人的精灵召唤已经十分强大了，三下五除二就干掉了它。走出穿越沙漠的山洞，又来到了正常的陆地上。洞口左侧一个孤岛上的树林里有第四只地属性的精灵——阿伊威（アイヴィ），来回走几趟就能遇到了，战胜它即可收服它。此时罗宾已能够返回自己家乡的村庄了，只需向东北方向前进就可以回到游戏最初开始的地方。虽然附近有叫做“卡莱依”的小镇，但既然能回家了，还是应该回家看看吧。

罗宾的母亲正在睡觉，当罗宾把她叫醒时，她很诧异地发现原来自己的儿子回家了，急忙问长问短。一阵寒暄过后，母亲又上床睡觉去了，罗宾蹑手蹑脚地离开了家。到杰拉尔德家的后面，看见了他的姐姐正对着那个石像发呆，上前打个招呼，了解了一下最近的情况后众人便上路了。向左进入斯库莱塔家的地区，左手边有一颗大石挡路，使用“举重”抬起它，进入隐藏的山洞。这里的迷宫比较复杂，得多利用“透视”、“移动”、等魔法才能找到第五只风属性的精灵——茨威（ツヴァイ），茨威的背后是一口宝箱，里面装着一块装备后获得时间静止能力——“停止（ストップ）”的宝石。茨威怕见生人，当罗宾出现在它面前时，它就迅速地逃开了。在一排三块石头的后面，罗宾抓住了机会，使用“停止”魔法在一瞬间将时间静止了数秒，趁这时逮著了茨威。

库普阿普村（クープアップ）

来到东南方的库普阿普，还记得当初能看到却拿不到的第五只地属性精灵吗？现在的罗宾已经完全有能力来收服它了，只是步骤有些繁琐。先到宿屋的左侧，向那个姑娘要来一根骨头。再爬上右边的高台，敲钟，单细胞的地精灵根本不知道怎么回事就又跳到了洞口。从左侧的斜坡上到被六块石头包围的小狗处，把刚才得到的骨头喂给它，使用伊万的“读心术”获得小狗内心的秘密，原来通往地精灵的地道口就在此处。“透视”魔法再度派上用处，直接把众人送到了地洞当中。说的简单做着难，几句话的路走起来却十分的漫长。绕过曲曲折折的道路，终于来到了地精灵——卡尔库（カルク）的面前。收服它后，大家都长长地松了一口气。

卡莱依镇（カレイの町）

走出库普阿普村，罗宾还要继续他的旅程，于是便折而向西，回到刚出拉卡曼沙漠时看到的那个小镇。镇子名叫“卡莱依”，有“华丽”的含义，听村民们说，这里的领主曾是一个大商人，名叫哈梅特，富甲一方。“哈梅特？这个名字好耳熟呀……”罗宾心想。伊万为罗宾解释道：“上次我们寻找的‘哈梅特之杖’就是哈梅特领主送给库普阿普村长的礼物。”“哦，是这样啊。”罗宾这才恍然大悟。镇子的右侧有一尊石像，推开它便可发现隐藏的山洞，通往卡莱依的地下道。进到里面，继续推动石像挡住喷涌的泉水，向左走，便可找到第四只火属性的精灵——达伊纳（ダイナ）。注意此时还有一些路无法走通，需要过一段时间再回来才行。

返回地面，众人准备去北边的宫殿谒见哈梅特。门卫阻挡住他们的去路，还是伊万向门卫说明他是哈梅特的随从，他们这才放行。其中的一位告诉伊万，他的主人哈梅特现在不在镇里，只有他的夫人拉娅娜（ラヤーナ）独守空房。直接来到了哈梅特的会客厅。上前打问，通过拉娅娜的讲述方知原来哈梅特已经失踪很久了，自从上次他实在闲极无聊突发奇想出门做生意以来，就此杳无音信。夫人讲话的时候明显带着哭腔，看来她确实十分的着急，拉娅娜请求罗宾帮忙在旅途中打听一下有关哈梅特的消息，然后尽可能快地告诉她。罗宾爽快地答应了下来，接着退出了宫殿。

继续在镇中打探情报，来到宿屋时看见很多将要乘船出海的人，与他们一一搭讪，了解到开往西部特莱毕镇（トレビの町）的船在停航许久之后终于要再次开渡了。西方是冒险者的天堂，罗宾怎能错过这样的机会，跟在那群结伴而行的人后面来到了左侧的船坞。船坞北侧有一只地属性的精灵，但是隔着宽宽的沟壑，罗宾无法企及，只得作罢。入口的房子就是售票处，罗宾为自己和大家买了一张共用的船票，然后怡然自得地上了船。

船上

这时尚未到开船的钟点，罗宾便在船上参观了起来。船长没有露面，只看见大副、二副和一些水手，乘客们嘈嘈杂杂，一片混乱。此时一个扎着蓝色头巾的水手偷偷地跑到了操舵室内，旋即又蹿了出来，爬上了了望台。良久，这艘船仍是纹丝不动，丝毫没有要开的意思。乘客们都不干了，纷纷吵着要求退票，船员们则在稳定着他们的情绪，向大家解释着。原来船长的宝贝，他最珍贵的纪念品——放在舵台旁边的“锚”不见了，此时他正在大发雷霆，说是找不到“锚”便决不开船。其实冷眼旁观的罗宾早已看清了事实，“一定是那个水手拿了什么东西，这里肯定有蹊跷。”罗宾想，“还是上去看看吧。”

爬到了望台的顶端，调查正对面的那根桅杆，发现藏在其中的宝贝“锚”，把它带下来。到乘客汇集的船舱中听到有几个人准备一起去找船长评理，罗宾跟在后面一起来到了船长室。经过一番谈话后，罗宾把锚交给了船长。船长对罗宾大加赞许，并允诺所有的乘客说，马上开船。罗宾在下面悄悄地打听后知道，那个船员是因为害怕海上的怪兽才想出如此下策的，他实在是不愿在这样危险的条件下行船。听说有怪兽，罗宾兴奋了起来，他想：“这不正是大显身手的时候吗？那种程度的怪兽来一个我杀一个，来两个我杀一双。”于是便嘱咐船长和船员放心把好舵，开好船。

启航了，阳光灿烂，一望无际的海面风平浪静。船在海天一色的整体当中徐徐前进，几只海鸥绕着桅杆和帆展翅翱翔，不时发出几声清脆的啼鸣。如此平和的场面真的很难让人联想到暗藏凶机，了望员在了望台的上面紧张地观察着情况，生怕有一点闪失。可是该发生的一定会发生，一定不可避免，一群怪兽终于从海里冲了出来，袭击了甲板上的船员和乘客。然后它们还得寸进尺地来到了本船的“动力区”（也即人力发动区），伤害了一名摇桨手。

罗宾适时适地的现身出来，击败了怪兽，还帮忙船长说服乘客来顶替受伤的船员。可惜好景不长，不一会儿就冒出了另一拨怪兽，这次还得看罗宾的。如此反复数次，终于把敌方的首脑——大章鱼耗了出来。它的弱点是火，集中力量攻击便可。杀退敌人后，这艘船也抵达了目的地特莱毕的船坞，平稳地靠岸了。

特莱毕镇（トレビの町）

下船后罗宾并没有着急直接前往特莱毕镇，因为他发现能够从北边沿海岸线绕回卡莱依船坞，这下可以收第六只地属性精灵——基（ジー）了。返回特莱毕附近，在镇子西侧的某块陆地上可随机遇到第五只水属性的精灵——斯威吉（スウィジ），战胜它即可收服。

进入特莱毕镇，浓郁的意大利风情——广场、幸运水池……立刻吸引了罗宾的注意力。镇里的娱乐项目不少——有帐篷顶的是掷骰子，220 元玩一次，只要掷出的两枚骰子与盒子里的六个格配合出的四个数字凑成两个、三个甚至四个相同的，即可赢钱；宿屋的二楼有老虎机，只能使用在武器防具店里消费时随机得到的游戏券（ゲームチケット）玩，共有五次机会，按下下排的五个按钮便可固定某行目标不转，把手放在最右侧的拉杆上按 A 键即开始下一轮转动，当相同的图标连成一线时便会得到比较珍贵的道具；广场中间龙头喷水的池子是个幸运水池，可以背对着它向里投硬币（コイン）或幸运徽章（ラッキーメダル），

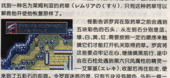


投硬币的回报也是硬币，投幸运徽章的回报则是各种各样的珍贵道具，硬币或徽章的停留位置越接近圆圈的中心，得到的回报也就越好。

从门口的右边来到镇子的围墙外侧，利用“成长”和“冰冻”走到第五只火属性精灵——杰奈（ジェネ）的面前，将其收为己用。小镇中央的那条路通往大竞技场，里面有很多的人在排队，现在想进去是不太可能了，回头再来吧。从左侧的楼梯上到特莱毕的宫殿里，这里的领主名叫巴毕（バビ），罗宾无意间听到了巴毕的大臣尤戴姆（ヨデム）的谈话，才知道巴毕也已失踪多日，众大臣都急得如热锅上的蚂蚁一般了。罗宾心想：“才刚丢了一个，怎么这儿又丢了一个？难道说真的是无独有偶、祸不单行？还是让我们去打探一下吧。”

阿尔塔米亚洞窟（アルタミアどうくつ）

特莱毕镇的北面有一个洞窟，里面漆黑一片，伸手不见五指，只好利用“透视”魔法来观察周遭的情况了。还好某些地方有零星的灯火，可以照亮附近一小块区域。借助这星星之火，罗宾等人在一个黑暗的角落里看见了一个奇怪的有白边的影子，上前调查，不料那怪影竟然会说人话，着实吓了大家一跳。怪影自称是人类，因修炼魔法过度而走火入魔变成了现在这个模样，希望罗宾能帮助他在这个山洞的深处找到一种名为莱姆利亚的药草（レムリアのくすり），只有这种药草可以解救他并使他恢复原样了。



怪影告诉罗宾在取药草之前会遇到五块彩色的石头，从左到右分别是蓝、绿、白、黄、红，需要按照一定的顺序来触摸它们才能打开机关取得药草。罗宾将这些要点牢记在心，继续摸黑前行，途中会在石柱处遇到第六只风属性的精灵——艾莱基（エレキ），收服后再往前走，便来到了五彩石的前面。令罗宾迷惑的是，只有五块没有颜色，外形一模一样的石头，并没有所谓的五彩石。经过一番试探，罗宾发现只有在使用“透视”的时候才能看清石头的颜色，至于触摸的顺序应该最先触摸左手边蓝色的石头，接着是最右边红色的，之后便可以根据空中浮现出转盘上方的提示来选择剩下的彩石了。机关被破解了，现出通往宝物的道路。

供桌上端正地摆放着莱姆利亚的药草，罗宾小心翼翼地把它收藏起来，沿原路返回怪影所在的地方。将药草交给怪影，片刻之间，它便显形出来，原来是个很有威严的老者，老者非常感激罗宾对他做的一切。伊万使用“读心术”探查了老者后，罗宾等人吃惊地发现原来他就是失踪了的特莱毕镇领主——巴毕。巴毕热情地邀请这群勇敢的人参加特莱毕镇最盛大的竞技大赛，这时两个打着火把的士兵来到了这里，他们误以为罗宾等人是陷害巴毕的人，还是巴毕告诉他们罗宾其实是他的救命恩人。最后巴毕和两个士兵先行一步，回特莱毕镇去了，罗宾也随后跟了回来。

大竞技场（コロッセオ）

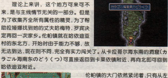
直接来到大竞技场，在士兵的引导下进入比赛现场。听把门儿的讲解了一下规则后，罗宾便安排同伴作为助手到各个方阵帮忙，利用不同人的不同魔法来使比赛进行得更快更顺利。比赛方式实际上相当于越野赛跑，无外乎最基本的石像、木桩、梯子、冰柱什么的，要注意对手也在和你同时赛跑，一定要争取时间尽快到达中心地带。比赛开始前，罗宾身上的所有装备都会被撤销，只能在比赛途中靠发现的宝箱来稍微加强一些装备，另外，先到达中心的人可以在地上的两件道具中选择一件比较好的据为己有。当二人汇合在竞技场中心的时候，决斗开始了，不到你死我活决不罢手。

经过三场艰苦卓绝的比赛，我们的罗宾已经精疲力尽地倒在了地上，在众人的扶持下，他才得以回到巴毕宫殿的客房中。醒来后，罗宾就前往巴毕的会客厅，为奖赏罗宾，巴毕让尤戴姆拿了一顶帽子作为礼物。听巴



毕讲述了一大堆有关自己修炼的魔法、莱姆利亚药草和伦帕（ルンパ）镇的事情，好像他还知道哈梅特最后就消失在伦帕镇。到巴毕的卧室，只见巴毕的床头摆着一颗魔法石。巴毕说他老了，不再需要这些东西了，把那颗魔石送给了罗宾，装备后可掌握“影子（シャドー）”的魔法，只要置身于建筑的阴影之下且不被任何光亮照射到，使用该魔法就不会有人发现你。

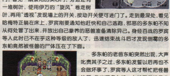
伦帕镇（ルンパの町）



理论上来讲，这个地方可来可不来，是与主线情节无关的一部分。但是为了收集齐全所有属性的精灵，为了帮助拉娅娜找到她的丈夫哈梅特，罗宾决定再回一次家乡。伦帕镇就在哈依迪亚村的东北方，开始时由于能力不够，故无法到达，现在则不同，完全有实力闯关了。从卡拉哥尔海东南的洞窟（カラゴル海南东のどうくつ）可直接返回到卡莱依镇附近，再向北即可回到哈依迪亚附近。

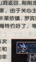
伦帕镇的大门依然紧闭着，只有从左侧的洞窟进去了，用“冰冻”变出冰柱顶起闸门，便可穿过洞窟。虽然来到了镇里，但通往伦帕之砦（ルンパのとりで）的路还是有人把守，只好利用新得到的魔法“影子”藏在左侧的墙影里然后顺着延长的部分向前走，躲开守卫的视线。进入砦内，昏黑一片，和之前的洞窟一样只有零星的灯火，还有就是来回巡视的山贼（？为什么让山贼来把守？），注意不要让某些人发现，否则只能落得被押送出门的下场了。有些山贼发现罗宾的行踪后并不声张，干脆就打将起来，不过小小毛贼怎是罗宾大剑士的对手？不过两个回合就全被消灭了。某个房间内躺着一个昏睡中的老人，据旁边的女士说，他就是这里的领袖——东帕（ドンパ），他的儿子多东帕（ドドンパ）不学无术，整天游手好闲，结交匪类，还一直关押着一个远方的商人。罗宾更加确定哈梅特是在这里了。

来到一扇紧闭的铁栅栏门前，罗宾清楚地看到一把钥匙放在离门不远的地方，还有一个守卫背对着门站着。使用“抓取”拿到钥匙，傻乎乎的守卫竟茫然不觉，不由得心中窃喜。闯过层层铁门，看见一扇紧闭的实心门，旁边还有一堆树叶，使用伊万的“旋风”卷走树叶，再用“透视”发现墙上的开关，按动开关便可进门了。走到最深处，看见哈梅特正躺在床上，罗宾刚要通知他赶快和自己逃跑，邪恶的多东帕不知从何处冒了出来，并放出自己豢养的恶兽准备清除异己。身经百战的罗宾等人此时已不在乎这种等级的敌人了，迅速结束战斗后才发现倒霉的多东帕竟然被怪兽的尸体压在了下面。



多东帕的老爸东帕突然出现，大声叱责其子之过，多东帕发誓以后再也不会做坏事了，罗宾等人这才帮忙把怪兽抬开，救出了多东帕。东帕带着逆子走了，罗宾也向哈梅特传达了拉娅娜对他的思念之情，让他赶快回家。出砦门，沿山洞返回，刚刚走到一半却看见人影闪动。定睛看时，原来是哈梅特的管家，由于关心主人的安危特地在此等候。于是哈梅特便和管家一同返回卡莱依镇，罗宾则还有一些事情要办，暂时先留在伦巴镇。不过罗宾和哈梅特约好了，等这边的事情处理完毕后，便会到卡莱依镇去找他。

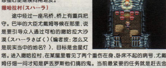
其实罗宾的原行动计划就是再次回到砦中，他找到老东帕的房间，在和他经过一番简单的交谈之后，老东帕非常感谢罗宾的救子之举，决定把他珍藏的第六只水精灵——敏多（ミンド）作为礼物送给罗宾。罗宾却之不恭，只得收下。





卡莱依镇(カレイの町)

罗宾按照约定前来和哈梅特相会，在他的宫殿里和他们夫妇二人畅谈许久之后，罗宾终于提出了辞行。哈梅特为感谢救命之恩，特地关照罗宾去卡莱依的地下道寻宝。罗宾依言前往，原来不能进入的地方现在畅通无阻。另外还是要利用石像来挡住泉水，然后再用“冰冻”形成通路，以便拿到里面的宝物。从通往镇子的出口回到地面，再通过海边的洞窟返回特莱毕镇。稍做修整后便继续向南进发。



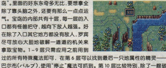
撒哈拉村(スハーラ)

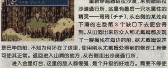
途中经过一座吊桥，桥上有重兵把守。巴毕的大臣尤戴姆等候在那里，说是要引导众人通过可怕的撒哈拉大沙漠(スハーラさばく)(编者按：怎么又是现实当中的地名？)，目标是金星灯塔。进入撒哈拉村，在某屋里看见了两个重伤在身、卧床不起的病号，尤戴姆仔细一问才知是萨丢罗斯他们搞的鬼。当前最紧要的任务就是赶去金星灯塔，阻止那些人的阴谋。

撒哈拉沙漠(スハーラさばく)

比之前的拉卡曼沙漠好走得多，再也不用担心因温度太高而减血了，唯一的缺点就是风沙较大。每一个狭隘的路口均会卷起来历奇怪的旋风，时间太长的话会把罗宾卷回撒哈拉村。尤戴姆告诉罗宾，使用“降雨(アクア)”魔法可以停止刮风，照他的话做了之后却发生了始料未及的事件，旋风的中心竟然隐藏着一个强大的敌人，它的弱点是“地”属性。大约打过七、八个这样的怪兽后，它们的头儿——一只体形更巨大、攻击力更强的同类出现于一个大型旋风之内，追逐着罗宾满地乱蹿。打败它不是易事，要密切注意体力的回复，不要只注重攻击。

消灭 BOSS 后，可以沿着使用“透视”发现的脚印跳过石像，捕捉到第六只火属性的精灵——玛古那(マグナ)。从玛古那身后的山洞绕到右侧，里面还有一个大型的粉红色旋风，不用问，肯定还有个 BOSS 要对付，因为有了上次作战的经验，此次的战斗变得十分轻松，很容易地就赚到了 1600 点以上的经验值。在这里还有一个秘密，其实根本就没有必要使用“降雨”来平息这个粉红旋风，乘坐它可以随风来到一个神秘的岛屿，名叫“宝岛”。里面的好东东奇多无比，要想拿全除了靠头脑之外，还要有那么一点点运气。宝岛的内部共有十层，每一层的入口都有怪兽把守，越向下敌人越强。好在除了入口其它地方都没有敌人，罗宾尽可放心大胆地破解一道道的机关来拿取宝物。1～9 层只需应用之前用到过的所有特殊魔法即可，在第 6 层可以找到最后一只地属性的精灵——巴尔布(バルブ)，使用“停止”魔法可抓到。第 10 层比较特别，除了一艘破船别无他物，中间的宝箱是个怪兽，在船上走不出几步便会遇到这里的隐藏 BOSS。该 BOSS 实力颇强，应尽量使用封攻击和封魔法的精灵攻击，同时要注意 HP 的回复。





金星灯塔(ヴィーナス)

重新穿越撒哈拉沙漠，来到撒哈拉沙漠通行所，这里有最后一只水属性的精灵——琦琦(チチ)，从右侧的某处向下滑的左数第 3 个缺口下去便会得到。从山洞出来后众人和尤戴姆都发现了一艘搁浅在海边的船，据尤戴姆说这是巴毕的船，不知为何坏在了这里，使用刚从尤戴姆处得到的修理工具便可使其正常。返回进入山洞的地方，从右侧走出沙漠通行所，

进入金星灯台，这里的敌人都很强，是个升级的好地方。需要不停使用“透视”来发现隐藏的门户，否则有很多宝箱无法拿到，某处可拿到“搬运(キャリー)”魔法。在一个面前满是圆圈的巨大女神像面前，罗宾仔细调查了一番，发现只有两种变化，据说是用来遥控灯台深层的岔路，以拿到不同的道具。先使光圈亮起在右侧的分支，此时这座灯塔已无路可走，从右边退出，来到拉里贝落镇(ラリベロの町)。

来到拉里贝落镇，此处是向巴毕灯台进发的最后一站，要多做准备。镇子里有最后一只火属性的精灵——希特(ヒート)，需要通过爬上房顶，跳过围墙才能抓到。

巴毕灯塔(バビ灯台)

从拉里贝落镇向北走是一座破旧的灯塔，归巴毕所有，塔三层的中央有最后的风精灵——布力兹(ブリーズ)，需要登到上层看准后滑落下来才能捕捉。如果不幸落到了最底层，其实是“塞翁失马，焉知非福”，通往金星灯塔的路就在这里。其他人都决定在门口等待，让罗宾一行人前去冒险，使用“透视”可发现机关。

走到无路可行时，便回到金星灯塔的女神像前将路线变换至左侧，再次从巴毕灯塔进入。里面的机关不很复杂，但道路却非常的远，会综合利用到之前用过的所有魔法。有的女神像隐藏着宝箱，使用“透视”可发现：在有流沙的房间里，踩踏机关改变沙的流向即可前进；某些紧闭的门需要推动有槽的地板，将其镶嵌进去，能量贯通后便会打开；五彩女神像的房间需要按照一定的位置来摆放女神像才行，使用“读心术”调查女神像可获得相应的方向情报——黄色说：我的东南方是紫色/紫色说：我的西北方是红色/红色说：我的东南方是紫色/蓝色说：我的西方是红色/绿色说：我的东北方是黄色，黄色女神像应该在中间，其余的迎刃而解。

穿越了流沙，掉落在圆形的平台上，可瞬间移动至灯塔的最顶端，除萨丢罗斯和梅娜蒂外还有嘉尔希亚和另一个名叫西芭(シバ)的魔法使等在了那里，听嘉尔希亚说，他和希芭绝对不会再帮助萨丢罗斯作恶了。萨丢罗斯和梅娜蒂势单力薄，急忙将准备好的之前抢走的能量石丢进了灯塔的祭台里，刹那间天摇地动，从祭台中央的洞里喷出了炽热的火焰。萨丢罗斯还是想进行他的阴谋，不过好在罗宾等人及时出现，向萨丢罗斯发起了挑战。萨丢罗斯和梅娜蒂一同出场，二人的魔法和物理攻击均十分强大，尽量使用封物理、魔法攻击的精灵来攻击才是上策，同时要注意回复。二人被击败后不甘示弱，又从灯塔的祭台里召唤出一只巨大无比的双头龙来对付罗宾。此时身经百战的罗宾等人也不怎么害怕这种场面了，继续之前战斗的策略，加强对敌人诅咒和毒攻击的防备即可。在罗宾大剑的狂砍之下，双头龙终于不支倒地。

萨丢罗斯和梅娜蒂眼见大事不好，决定还是“走为上策”，使用瞬移魔法消失于灯塔之上。剧烈的震动终于引起了灯塔的迸裂，灯塔竟然从中间被分成了两半，希芭没有站稳，掉下了灯塔。嘉尔希亚伸手抓住了她，可是晃动实在是太猛烈了，嘉尔希亚的手稍微一滑，希芭便笔直地坠落了下去。嘉尔希亚情难自己，奋不顾身地跟着跳将下去。好在下面是大海，应该没有生命危险。罗宾等人走下灯塔，回到拉里贝落镇，在和二人交涉过后便可进入有士兵把守的巴毕的私人房间。这里是巴毕的藏船之处，在舢板的尽头使用刚得到的船钥匙，众人就能够乘坐巴毕的大船乘风破浪、出海旅行去了。

尾声——未完的结局

朵朵白云悠闲地飘浮在如洗的碧空之中，罗宾等人随着波浪而不断地起伏，心情久久不能平静：“还有两个灯塔存在于这个世界上，萨丢罗斯一定不会就这样死心的，等待我们的还有更加艰苦卓绝的战斗。”镜头转向嘉尔希亚一边，他和希芭都好好地活着，被海浪冲上了一个小岛的沙滩，真是无巧不成书，他的妹妹杰思敏还有老神官斯库莱塔、跟从萨丢罗斯的阿历克斯都恰好在那个小岛上。几个人碰头在一起，也许更精彩的物语将要在他们之间展开……

期待续篇早日出现　CLOUD



新作发售表

ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解迷	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	ETC	其它

PLAYSTATION

9月6日	SUPER 特摄大战 2001	BANPRESTO	6800 日元	SLG
	大家之饲养教室 甲虫编	DAINA	5800 日元	SLG
	SPIKE LIBRARY#007 DRIVER 潜入! CAR CHASE 大作战	SPIKE	2800 日元	ACT
	BLOCK WARS	PONY CANYON	3800 日元	ACT
13日	桃太郎祭 石片六右卫门之卷	HUDSON	4800 日元	ETC
	幻想水浒外传 vol. HARMONIA 之剑士(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	AVG
	逢魔之时 2	VICTOR SOFTWARE	5800 日元	AVG
	常青之街	DATAM POLYSTAR	5800 日元	SLG
	FIRST QUEEN(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000 日元	SRPG
	WORLD TOUR CONDUCTOR(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000 日元	AVG
	LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS	HAMSTER	3800 日元	SPT
27日	MEMORIES OFF 2ND	KID	6800 日元	AVG
	EVE The Fatal Attraction	GAME VILLAGE	6800 日元	AVG
	FAVORITE DEAR 圆环之物语	NEC INTERCHANNEL	4800 日元	SLG
	HUNTER X HUNTER(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	SLG
	BEATMANIA BEST HIT (KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	SLG
	BISHI SPECIAL(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	ETC
	BISHI SPECIAL 2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	ETC
9月	JELLY FISH(廉价版)	VISIT	1980 日元	ETC
10月4日	BAHB AP AP A	SUNSOFT	3800 日元	ETC
25日	Major Wave SERIES ZIGSAW ISLAND - JAPAN GRAFFITI	HAMSTER	1500 日元	PUZ
10月	GAMMER A 2000(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000 日元	ETC
	怒首领蜂(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000 日元	STG
	WORLD TOUR CINDUCTOR(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000 日元	AVG
	真．女神转生 II	ATLUS	4800 日元	RPG
	ART CAMION 艺术传(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000 日元	RAC
11月15日	东京魔人学院外法帖	Asmik Ace Entertainment	6800 日元	SRPG
11月	ZANAC x ZANAC	COMPILE	未定	STG
	私立凤凰学院 3 年纯真组	JWING	3800 日元	SLG
	少女的季节	Netvillage	未定	AVG

PLAYSTATION2

9月6日	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800 日元	RPG
	ZEONIC FRONT 机动战士 GUNDAM 0079	BANDAI	未定	SLG
	GOLF NAVIGATOR VOL. 3	SPIKE	3800 日元	SPT
	实况世界足球 2001	KONAMI	6980 日元	SPT
	D. N. A. - Dark Natice Apostle -	HUDSON	6800 日元	AVG
13日	王牌空战 4	NAMCO	6800 日元	STG
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	6800 日元	FIG
	GRADUIS III&IV - 复活之神话 - (KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	STG
	来玩麻雀吧! 2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	TAB
20日	GOLF NAVIGATOR Vol. 4	SPIKEX	3800 日元	SPT
	电车 GO! 新干线 山阳新干线编	TATIO	6800 日元	SLG
	真三国无双 2	KOEI	6800 日元	ACT
	GUITAR FREAKS 4TH MIX & DRUM MANIA 3RD MIX	KONAMI	6800 日元	SLG
27日	寂静岭 2	KONAMI	6980 日元	AVG
	Global Folktale	IDEA FACTORY	6800 日元	SRPG
	宇宙人是什 - 么?	TAITO	4800 日元	ETC
	狙击手 KONAMI THE BEST	KONAMI	2800 日元	ATG
	7 BLADSES KONAMI THE BEST	KONAMI	2800 日元	ACT
	RING OF RED KONAMI THE BEST	KONAMI	2800 日元	SLG
下旬	FI 赛车 2001	EA SQUARE	6800 日元	RAC
10月4日	THE 山手线 TRAIN SIMULATOR REAL	SCE	5800 日元	SLG
	KINGS FIELD	FROM SOFTWARE	6800 日元	RPG
	头文字 D 高桥凉介之最速 TYPING 理论	SUN SOFT	4800 日元	ETC
	TIME CRISIS 2 + GUNCON 同捆版	NAMCO	9800 日元	STG
11日	BRAVO MUSIC	SCE	5800 日元	ACT
	FORMULA ONE 2001	SCE	5800 日元	RAC
18日	正义之味方	SCE	5800 日元	SLG
	狙击手 2 INNOCENT SWEEPER	KONAMI	6980 日元	STG
25日	实战 PACHISLOT 必胜法兽王 DX PACK	SAMMY	6800 日元	SLG
	活跃的公主	角川书店	6800 日元	RPG
10月	对局麻雀 在网上食糊!	ARIKA	未定	TAB
	山卡 3	ATLUS	未定	RAC
	机甲世纪 G BREAKER	SUNRISE	7800 日元	SLG
11月1日	郑问之三国志	GAMEARTS	7800 日元	SLG
29日	ESPN winter XGames Snowboarding	KONAMI	未定	SPT
11月	BUSIN	ATLUS	未定	RPG
	SUNRISE 英雄谭 2	SUNRISE	7800 日元	RPG

DREAMCAST

9月6日	莎木 II	SEGA	7800 日元	RPG
	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800 日元	SPT
	DIGI CARAT FANTASY	BROCCOLI	5800 日元	AVG
	RUN = DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	5800 日元	SLG
	ZERO GUNNER 2	彩京	未定	STG
13日	COSMIC SMASH	SEGA	2800 日元	ACT
	AIR	NEC INTERCHANNEL	6800 日元	AVG
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	6800 日元	FIG
27日	Memories Off 2nd	KID	6800 日元	AVG
	SNK BEST BUY THE KING OF FIGHTERS 99 EVOLUTION	SNK	2800 日元	FIG
	PACHISLOT 帝王 DREAM SLOT 2	MEDIA ENTERTAINMENT	未定	SLG
	饿狼传说 - 狼之印记	SNK	5800 日元	FIG
	D + VINE[LUV]	PRINCESS SOFT	6800 日元	RPG
10月4日	Propeller Arena	SEGA	5800 日元	STG
10日	黄金城之门 第 7 卷	CAPCOM	2800 日元	RPG
18日	BOMBER HEHHE FUJI COM	WORK TRADING	5800 日元	ETC
25日	天玉 - 1st Sunnyside	KID	5800 日元	ETC
25日	CANDY STRIPE - 见习天使	SEGA	5800 日元	SLG
下旬	D + VINE(LUV)	PRINCESS SOFT	6800 日元	RPG
10月	玛莉与艾莉的炼金术士	KIDS	7800 日元	RPG

GAMEBOY COLOR

9月14日	全日本少年足球大会	SUCCESS	4800 日元	SPT
10月10月	汉字 BOY3	JWING	4980 日元	TAB
12月6日	樱大战 GB2	SEGA	4800 日元	AVG

GAMEBOY ADVANCE

9月13日	幻想水浒传 CARDSTORY	KONAMI	5800 日元	TAB
21日	超级机器人大战 A	BANPRESTO	5800 日元	SRPG
27日	Z. O. E 2173 TESTAMENT	KONAMI	5800 日元	STG
28日	信长野望	KOEI	6800 日元	SLG
9月	PHALANX	KEMCO	5800 日元	STG
10月12日	逆转裁判	CAPCOM	4800 日元	AVG
18日	大家一起噗哟噗哟	SEGA	4800 日元	PUZ
25日	ESPN XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	5800 日元	SPT
11月30日	ZOIDS SAGA	TOMMY	5800 日元	SLG
11月	机械化军队	NAMCO	未定	SLG

WONDERSWAN

9月	GUITYGEAR2	SUMMY	4800 日元	FTG
9月	From TVanimation ONE PIECE 虹之岛传说	BANDAI	4500 日元	RPG
10月	犬夜叉	BANBAI	4500 日元	AVG
2001年秋	机动战士高达 MSPLATOON. COM	BANDAI	未定	SLG
未定	最终幻想 II	SQUARE	未定	RPG

本月新作推荐

上个月推出的机战 α FOR DC 和鬼哭大家玩过了吗? 这个月 PS2 和 GBA 上依然好戏连台，这些作品也是大家不应该错过的。

9月27日	MEMORIES OFF 2ND	KID	AVG
10月	真．女神转生 II	ATLUS	RPG
9月20日	真三国无双 2	KOEI	ACT
9月27日	饿狼传说 - 狼之印记	SNK	FIG
10月25日	CANDY STRIPE - 见习天使	SEGA	SLG
10月12日	逆转裁判	CAPCOM	AVG

TV GAME AND PC GAME

TV GAME AND PC GAME

读者调查表

10/2001

Game fans

《电子游戏与电脑游戏》

亲密接触

我的名字	联系地址/邮编	自画像
性 别	联系电话/OICQ 号码(自愿)	
出生年月日(准确)	E-MAIL 地址	
玩 龄	个性留言	是否愿意加入会员

本月最爱游戏人气榜投票:

最佳 PS 游戏 最佳 GBA 游戏

最佳 PS2 游戏 最佳 DC 游戏

本期《电子游戏与电脑游戏》您:

最喜欢的栏目:

最不喜欢的栏目:

最喜欢的文章:

最不喜欢的文章:

最喜欢的编辑:

要知道,您的意见很重要噢!

填写读者调查表的朋友将有机会获得编辑部赠送的大奖(每期10位),我们期待着各位的支持,并祝大家好运。

■您是从何时开始固定购买本刊的?作为本刊的读者,您是属于以下哪种类型?

A. 从开始就每一本都购买

B. 只是选择性的购买

C. 看见就买,有没有遗漏无所谓

■您认为经历了5年的"电子游戏与电脑游戏"哪一个时段做的最好?

A. 1996—97 年底 B. 1998—99 年底

C. 2000—01 年底 D. 2001 年—现在

E. 一直都好 F. 一直都不好

■您购买本刊的最主要目的是什么?

A. 有感兴趣的近期游戏攻略

B. 关注新游戏的动态

C. 业界新闻是最吸引人的部分

D. 通过杂志体会其他玩家的感受

E. 我只对特殊主机(手掌机、街机)感兴趣

■您认为我们与您心目中理想化的电子游戏杂志差距在哪里?

■您对目前的业界新闻、新游戏介绍、超攻略道场是不是满意?

■您认为编读往来部分应该增加怎样的一些小活动来促进与读者之间的交流?

■名作大家谈达到为玩家提供交流的目的吗?

■纵横四海现在的程度是最佳的吗?

A. 是 B. 不是

您认为这一栏目怎样才能让您满意

■您认为本刊是否需要增加新的栏目,请具体说明!

■您对本期杂志的印刷和纸张是否满意?

■您认为杂志的合理定价是多少?

■您对于我们推出的"电子游戏广场"系列丛书满意吗?

A. 满意 B. 不满意 C. 一般 D. 没听说过

■您对于我们推出的"电子游戏一点通"系列光盘满意吗?

A. 满意 B. 不满意 C. 一般 D. 没听说过

您认为在光盘的内容上还需要做怎样调整

■您认为"电子游戏一点通"系列光盘赠刊的内容是不是到位?

A. 是 B. 不是 C. 没有考虑到

D. 没听说过

■您是否拥有个人电脑?

A. 是 B. 不是

C. 没有但可以通过其它途径使用

■您是否也钟情于 PC 游戏?

A. 是 B. 不是 C. 一般

(难道您不想对某个编辑说些什么吗?勇敢一点!)

:我想对你说……

如果您有幸成为幸运读者之一,请选择一款您最渴望得到的礼物!

A□ B□ C□

A 款

由全体编……签名的"……电"、"梦……半年期刊……一套。

B 款

Dreamcast、Playstation 记忆卡各一款。

C 款

原装立体声耳机一套,个性化款式,新颖别致。

超值珍藏优惠目录



原价 ~~15.00~~
优惠价 9.80
经典珍藏内容
以图片形式制作的《最终幻想9》完全攻略及精美 CG 欣赏。

原价 ~~7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
SQUARE 制作的“时空之轮”系列第二作“穿越时空”的完全故事攻略等。

原价 ~~7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
收录有历代《最终幻想》回顾、《RPG 的世界》等精彩大型 GAME 专题。

原价 ~~9.80~~
优惠价 6.00
经典珍藏内容
欧美日韩流行影星、歌星完美介绍，大量专题引人入胜，趣味十足。

原价 ~~9.80~~
优惠价 8.00
经典珍藏内容
带你全面认识港台偶像名星、教你自编个性化手机铃音、使你真正了解偶像与时尚的真谛。

原价 ~~7.90~~
优惠价 7.00
经典珍藏内容
20 世纪游戏业界的发展历程及软、硬件全面回顾。

原价 ~~22.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
经典格斗游戏出招方法及对战分析。

原价 ~~25.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
“侍魂”系列游戏中著名剑客的精美插画。

特惠书刊目录

秘技宝典·续
原价 22.00 元　优惠价 **15.00 元**
因存量有限，邮购限量 400 本

电脑游戏最新指南与攻略 2
原价 22.00 元　优惠价 **15.00 元**
因存量有限，邮购限量 300 本

电子游戏与电脑游戏典藏本 97
原价 22.00 元　优惠价 **15.00 元**
因存量有限，邮购限量 500 本

电子游戏与电脑游戏 98 合订本上
原价 25.00 元　优惠价 **15.00 元**
因存量有限，邮购限量 200 本

电子游戏与电脑游戏 99 合订本上
原价 22.00 元　优惠价 **15.00 元**
因存量有限，邮购限量 280 本

电子游戏广场 99 合订上
原价 25.00 元　优惠价 **15.00 元**
因存量有限，邮购限量 230 本

邮购时请写清地址
邮费每本两元，五本以上免邮费

GAME 特惠天地 PREFERENTIAL

特别声明

如有需要查询的读者，请继续使用 010－64908493 转 11 这个咨询电话和清河邮局 062 信箱。

另，本邮购部现有少量 2000 年 3、4、5、6、7、8、10、11、12 期刊存货，邮购从速。2001 年 1 至 9 月期刊尚各有少量存货。

《电子游戏广场》部分书刊目录

电子游戏广场 13	电子游戏广场 21
电子游戏广场 15	电子游戏广场 22
电子游戏广场 16	电子游戏广场 23
电子游戏广场 17	电子游戏广场 24
电子游戏广场 18	电子游戏广场 25
电子游戏广场 19	电子游戏广场 26
电子游戏广场 20	电子游戏广场 27

以上《电子游戏广场》系列丛书尚有少量存货，每本定价 10 元，邮费每本 2 元，6 本以上免邮费。

梦幻完全收藏大补贴

《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》、《梦幻总动员续 2》是目前我社所推出的国际动漫资讯权威刊物“梦幻总动员”的前身与基础。为了满足广大读者的收藏需要，编辑部现紧急加印各 5000 册，希望过去未能将“梦幻”集齐的朋友能够抓紧时间、尽速邮购。以上三本彩页 160/192 页，黑白页 48/64 页。定价各 20 元整，邮费全免。

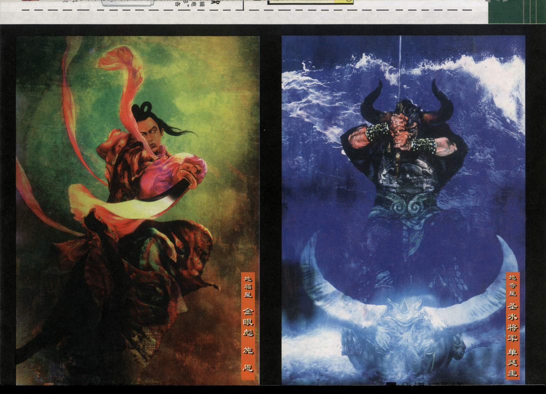






地劣星 活闪婆 王定六

地猛星 神火将军 魏定国

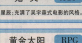


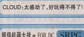
地福星 金眼彪 施恩
地奇星 圣水将军 单廷圭

GAME游戏榜中榜

TOP 10

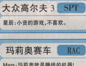


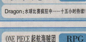
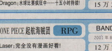







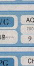






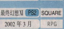
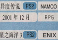





TOP 10 月间游戏销量榜 (8.11～9.10)

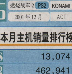
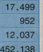
排名	机种	游戏	类型	厂商	发售日	销量	评语
1	PlayStation 2	鬼哭	ACT	CAPCOM	2001年8月23日	28万5649	星辰:充满了吴宇森式电影的风格。
2	GAME BOY ADVANCE	黄金太阳	RPG	任天堂	2001年8月1日	22万4582	CLOUD:太感动了,好玩得不得了!
3	Dreamcast	超级机器大战α FOR DC	SRPG	BANPRESTO	2001年8月30日	23万7545	星辰:期待已久的作品,战斗画面相当有魄力!
4	PlayStation 2	大众高尔夫3	SPT	SCE	2001年7月26日	20万8735	星辰:小资的游戏,不喜欢。
5	GAME BOY ADVANCE	玛莉奥赛车	RAC	任天堂	2001年7月21日	19万5847	Mars:玛莉奥就是赚钱的机器!
6	PlayStation 2	最终幻想X	RPG	SQUARE	2001年7月19日	15万3820	Dragon:水球比赛疯狂中……十五小时待续!
7	PlayStation	ONE PIECE 起航海贼团	RPG	BANDAI	2001年8月2日	12万7658	Laser:完全没有漫画好看!
8	PlayStation	召唤之夜2	SRPG	BANPRESTO	2001年8月2日	10万3769	Dragon:绝对可以称得上"准大作"的游戏!
9	Dreamcast	COMIC PARTY	AVG	AQUAPLUS	2001年8月9日	9万8943	Mars:大眼睛的女孩子,少女漫画风格……
10	GAME BOY COLOR	风来的西林 GB2	RPG	CHUNSOFT	2001年7月19日	7万7607	E·T:迷宫中该死的机关……哼!



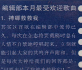
游戏期待榜

排名	游戏	机种	厂商	发售时间	类型
1	樱花大战4	DC	SEGA	2002年春	AVG+SLG
2	最终幻想XI	PS2	SQUARE	2002年3月	RPG
3	异度传说	PS2	NAMCO	2001年12月	RPG
4	星之海洋3	PS2	ENIX	未定	RPG
5	燃烧战车2	PS2	KONAMI	2001年12月	ACT

本月主机销量排行榜

主机	销量
PS	13,074
PS2	462,941
DC	15,851
N64	6,405
GB	17,499
NGP	952
WSC	12,037
GBA	452,138




编辑部本月最受欢迎歌曲

1. 神哪救救我

其实这首歌在编辑部中流传已久,每次在杂志将要截稿时总有人情不自禁地哼唱起来,立刻就能引起大家的共鸣齐声附和。但是每次大神给我们的回答都是:"只要出片了我就来救你们!"

2. 天鹰战士主题曲

事实证明这首歌在某些方面具有及其重要的实用价值。每当加班中昏昏欲睡时,DRAGON就会一声令下,接着laser和3000两人就开始用破锣嗓子翻唱此歌,直至众人惊吓而醒为止。

排行榜

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE



ALL 纵横四海

ALL OF THE WORLD

读者调查表结果出来了，本栏目推出的“三国的真相”得票率出现了诡异的结果，有95%的读者在调查表中提到了此文章，其中51%提出反感看法，而另外49%则表示十分感兴趣。面对毁誉参半的结果，从广义上讲，我们很高兴，因为得到了95%读者的关注。但同时也说明一些问题，我们会和“非天工作室”协商，争取能得到绝大多数读者的喜爱。

另外，读者们反映“纵横四海”栏目没有当初的力度了，感谢大家的支持和意见。毕竟“纵横四海”是我们创建之初就拥有的皇牌栏目，为了自己，为了大家，我们会努力，使其上升到一个更高层次，尽量让所有读者都满意。 ——DRAGON

三国的真相

千古奇冤叹魏延

文/非天工作室

前阵子 NEWTYPE 站上有某位朋友贴了一篇文章，称“艺术和真实，她们本应是一对亲密的姐妹”，这句话我们很赞同，但他同时又指责我们：“为什么一定要她们的其中一个去排挤颠覆另一个呢”，“讲究真实就一定要以颠覆艺术为代价吗”。我们已经反复声明过了，我们在述说历史真相的时候，从来也没有贬低过《三国演义》的文学艺术价值，我们并非要以真实来颠覆艺术，但这位朋友如此行文，却大有欲以艺术去颠覆真实的意味。

另外，再声明一点，我们暂停骂人，而改为捧人，乃是最早和编辑的计划中就商定的步骤，我们只要能够赚到稿费吃饭，只要自认没有做错，“自反而缩，虽千万人吾往矣”——难道还怕读者打上门来不成？以为我们终于觉悟今是而昨非的部分读者，请你们觉悟吧，一旦逮到好的题材，我们还会继续撕下传说中美好的一面，请你看真正历史中的丑恶污秽的。

闲话表过，这次我们来说说蜀汉大将魏延魏文长。魏延是我们非常喜欢的人物，不过人总是有逆反心理的，所以这么喜欢魏延，部分原因是文学作品中实在把他踩得太低也说不定。当然，感情归感情，在行文中，我们可不会感情用事。

魏延的出身和履历不详，史书上只记载他是义阳人——义阳在南阳郡的东南角上，也就是荆州的东部，但这并不能说明他是在荆州跟了刘备的，正如身为山东人的诸葛亮，要在湖北（荆州）才归附刘备。史书上说魏延“以部曲随先主入蜀”，所谓部曲，是一种半依附关系的将领私兵，马马虎虎可以解释为：在入蜀的时候，魏延是刘备的直辖部队指挥官。演义中谓其是刘表部将，以及镇襄阳大战文聘、献长沙刀劈韩玄，等等情节，其实都是虚构的。

刘备入川，魏延“数有战功，迁牙门将军”，大概也就一个少将师长。等到刘备当了汉中王，亟需任命一位大将守备蜀中的门户——汉中。当时，“众论以为必在张飞，飞亦以心自许”，可是刘备却偏偏挑上了名不见经传的魏延，“先主乃拔延为督汉中镇远将军，领汉中太守”，相当于汉中军区总司令兼汉中地区地委书记，军事重镇的党政军第一把手。大家听到这样的任命都很惊愕，为了安抚众心，刘备故意在宴会上当面问魏延：“今委卿以重任，卿居之欲云何？”魏延真不含糊，回答说：“若曹操举天下而来，请为大王拒之；偏将十万之众至，请为大王吞之。”曹操我打不过，可是依靠险要地形，可以把他拦住，要是他派别人过来，我就帮大王您捏了他！豪言壮语，听到的人都暂时服气了。

当然，狠话谁不会讲，牛皮谁不会吹，魏延镇守汉中的实际功绩究竟如何呢？《姜维传》中说：“先主留魏延镇汉中，皆实兵诸围以御外敌，敌若来攻，使不得人。及兴势之役，王平捍拒曹爽，皆承此制。”到了姜维守汉中，说魏延的部署“虽合周易‘重门’之义”，但只能保证不丢土地，却不能大量杀伤敌人。于是他开开大门放敌人进来，希望利用汉、乐等重要军事据点断敌后路，关门打狗。可惜，姜维的战术第一次实用就碰上了钟会伐蜀，钟会先分割汉军诸围，再分而击破，汉中天险，不到一个月就全数拿下——既然已经放我进来，那我怎么打就由不得你了呀！

总之，魏延守备汉中凡十五年，没有放一个敌兵进人自己的防区，接任的王平完全依照魏延既定方针办，也以少胜多，在兴势大败曹爽的南征军。既然有这种本领，那么刘备破格提拔魏延也就理所当然了。刘备称皇帝以后，拜魏延镇北将军。刘禅即位，封他都亭侯。此后一路晋升，最后的官位是前军师、征西大将军、假节、南郑侯。征西将军可谓是实权武官的最高品级，并且要资格够老才能在将军前加一个“大”字；假节就是有不请旨而直接斩杀触犯军令者的权力，战时甚至可以直接砍两千石（汉代以俸禄多少来代表品级）以下的官员（乖乖，那已经是后来的正二品啦！）；南郑侯为县侯，是异姓爵位的第一等，和诸葛亮的武乡（县）侯同级。魏延这可真是位高权重呀，相当于：统帅本部参谋总长兼西方面军总司令、上将军衔。

《演义》中不但说魏延是长沙降将（其实应该算起义将领），还说诸葛亮看到他脑后有反骨，只因为悍勇可用，才暂时留下他的小命，但一直压制着他，言不听，计不从。这恐怕是为了解释魏延之死而设计的伏笔。最早的罗本《三国演义》，还数次描写诸葛亮想干掉魏延，比如上方谷火烧司马懿，就想把诱敌的魏延及其五百军士一起烧死。后来毛宗岗父子重修演义，为了维持诸葛亮的高大光辉形象，把类似情节都删掉了。其实魏延之死，就史书来研究，疑点甚多，我们在下文详细叙述。诸葛亮未必真想除掉魏延，

否则下手的机会多了去了，何必等到临死。

诸葛亮一出祁山的时候，魏延提出了奇袭子午谷的战略：“闻夏侯楙（时镇长安）少，主婿也，怯而无谋。今假延精兵五千，负粮五千，直从褒中出，循秦岭而东，当子午而北，不过十日可到长安。楙闻延奄至，必乘船逃走。长安中惟有御史、京兆太守耳，横门邸阁与散民之谷足周食也。比东方相合聚，尚二十许日，而公从斜谷来，必足以达。如此，则一举而咸阳以西可定矣。”诸葛亮“以为此悬危，不如安从坦道，可以平取陇右，十全必克而无虞”，因此没有采纳他的建议。

对于子午谷战略究竟是否可行，历代有很多人提出各种完全相反的意见。反对派认为：一，子午谷道路险狭，未必十日可到；二，夏侯楙未必会弃城逃走；三，就算取下了长安，也未必能够守得住；四，万一失败，本来兵力就不足的蜀军损失太大。我们是赞同子午谷战略的，所以对此几问详加解释一下。

子午道确实奇险难行，但是很少有人去做过实地勘查，而就算真的实地勘查过，也不敢保证其路况是和三国时代一样的。所以在这点上，我们只能相信魏延的判断，魏延终究是当时名将，又久镇汉中，对附近地理情况应该很熟悉，犯这种低级错误的可能性微乎其微。后来魏太和四年（公元230年），曹真伐蜀，也有一路走的子午谷，当时王肃向魏帝上疏说：“闻曹真发已逾月而行才半谷。”走了一个多月才走到子午谷的一半。因此有人以此为证，说魏延的判断是错误的。但是，当时的山路不是现在的高速公路，从南往北走和从北往南走未必速度相同。何况曹真是大兵团挺进，魏延欲精兵奇袭，行军速度当然不会一样。最后，曹真这次南征失败，是因为“道逢霖雨”——连续的大雨天，你倒走走山路看？

关于夏侯楙是否会弃长安城逃走的问题，人心是最难测的，何况咱们谁都没有见过夏侯楙（笑）。但是魏延作为前线将领，应该会仔细研究对方主将的性格和勇怯，所以他的判断应该是比较正确的。

就算取下了长安，当然也未必守得住，但魏延其实未必想取下长安，更未必想坚守。诸葛亮出祁山北伐的目的不是一举灭魏，否则他还不如从李严镇守的白帝一线直插洛阳呢。他的目的是夺取魏的陇右，也就是长安以西地区，然后积累物资、训练骑兵、招抚羌人，寻找时机以高屋建瓴之势向东方横扫。魏延的子午谷战略正是因应了诸葛亮的这个大方针，他的目的是穿插割断魏东西两个大军事区的联系，使敌军混乱，配合诸葛亮夺取陇右。所以只要走出自午谷，插入敌人不得不救的心脏部位，并且坚持到和诸葛亮会师就可以了，不必要取下长安城，更不用坚守。

子午谷战略确实有冒险的成分在内，但是军事行动从来就没有百分百稳胜的。后来邓艾偷度阴平小路，比魏延的计划还要冒险万倍，结果不但胜利了，并且一仗就灭亡蜀汉政权。重要的是，当时蜀汉的基本国力和军事实力都不如魏国，第一次北伐攻敌不备，正好趁此机会出动奇兵，一击予敌重创。国力上小大之势不是这么容易逆转的，就好比赌博一样，你的赌本比对方大，你可以稳扎稳打，否则只有偷机要手，才有赢的可能。军事讲究奇正相生，诸葛亮用兵却只见其正而不见其奇，一点点向前平推，碰到敌军以大兵团来挡，就很难继续获得战果了。魏延的计划正是对诸葛亮战略的补足。它没能实行，我们可以讨论怀疑其可行性，顶多承认胜负参半；诸葛亮“安从坦道”，“平取陇右”的战略实行了，结果没能获取寸土，我们就可以说它不合适。两相比较，魏延之计是否可用，不是很清楚明白了吗？

但是，因为关于子午谷战略的文字，是裴松之引用《魏略》，标注在陈寿《魏延传》“延每随亮出，辄欲请兵万人，与亮异道会于潼关，如韩信故事，亮制而不许”下面的。所以某些朋友怀疑，所谓“精兵五千，负粮五千”是指一万人，担心万一失败，蜀汉丢掉一万人，损失太大。但是按照魏延的计划，走子午谷只需要十天，而就算他走出子午谷以后，没有按照计划中提到的“横门邸阁与散民之谷足周食也”，就食于当地，要等到诸葛亮来会合，也不过二十多天而已。二十多天的军粮，需要同等数目的搬运工吗？何况，谁说搬运军粮要靠士兵来着？难道诸葛亮历次北伐，主力七八万人，有一半是军粮搬运队，根本上不了战场？！

出蜀之道难行，但是口很多，多路出击，使敌人不知道防堵何处为宜，兵力如何分配，是最上之上策。可是诸葛亮历次北伐，顶多出兵两路，并且有一路肯定仅仅是疑兵，这是没有多大作用的。魏延因此每每“请兵万人，与亮异道会于潼关”。这里的万人只是泛指，未必每次就一定要一万兵马，多一个少一个都不行。况且子午谷战略提出的重要条件是夏侯楙镇守长安，夏侯楙已经不在了，魏延还想出子午奇袭，那是不可能的。所以裴疏中引《魏略》的那段话，是仅指一出祁山时的状况，并非每次均如此。不能简单把这里的“精兵五千，负粮五千”和“请兵万人”联系起来，附会为一个数字。



上面说过了，打仗总要冒险，就算丢掉一万人，也比消耗无数粮草辎重却未得寸土，在战略上更有价值。我们写下这些，是为了证明魏延确是蜀汉中期第一流的名将，唯此，他的被害身亡，才实在令人感叹。因为诸葛亮不同意魏延的计划，“延常谓亮为怯，叹恨己才用之不尽”，所以才有两人矛盾重重，最终造成悲剧产生的猜测——是否的确如此，我们下文再详加分析。

（待续）

责编/Mars

叮咚～叮咚～

这期开辟一个小小的新栏目——游戏手机铃声推荐！

本来是 Mars 个人的恶趣味，喜欢自己编一些手机铃声；后来，编辑部这帮以 E.T 为首的丝毫没有乐感的音痴们提议："既然你这么闲，不如就在'游通社'里办一个新的小专题吧！"哭泣……

不过话说回来，的确是个好主意。现在网上虽然能够下载一些，但是其中游戏的主题曲比较少。当然，Mars 也不是科班出身，里面难免有些小小的错误，请大家多多指正！

本期的题目是：wild arms!

8a1 8b1 4. c2 8d2 4a1 8g1 8d1 2e1 8－8a1 8c2 8d2 4. e2 8g2 4#f2 8e2 8d2 2e2 8－8e2 8a2 8b2 8c3 4a2 8e2 2. b2 32－ 8a2 8g2 8a2 4e2 8c2 2. g2 32－ 8a1 8b1 2. c2 8d2 1a1

(PS：鉴于编辑部的家伙们都是 NOKIA 的支持者，所以这里刊出来的也是 NOKIA 手机铃声的谱子。)

VOL.8 游通社 GAME AGENCY

趣事一谈

听着优美的音乐，欣赏着"FF10"的 CG，大家沉浸在一片温馨的气氛中……

这时，电话铃响起。离电话最近的 DRAGON 有点不情愿地拿起了话筒："喂，您好！"……

两分钟后 DRAGON 挂上了电话。但是，由于大家的眼睛都盯在屏幕上，谁也没在意到他。

突然，DRAGON 爆发出一阵大笑。大家吓了一跳，连忙询问，遂得知："刚才来电话的是一个热心的读者，不知道他从何处听来的'FF10 有另一个结局'——就是在结尾的时候，迪达向尤娜告别之后，尤娜飞奔过去想抱住他，可是却穿过了迪达的身体、没抱住（到这里还和原来的结局一样），然后尤娜就摔出去掉了下去……也就是说尤娜是摔死的。该读者还为这个'特殊'的结局找了论据——因为所有的召唤兽都死了，所以也不会出现像在婚礼上的那种情景，这回再也没有召唤兽来救尤娜了……"

……

听罢，众人愕然，然后捧腹。DRAGON 更是一副后悔的样子："我刚才怎么就这么挂了电话呢？！我应该告诉他：'您难道没听说还有第三个结局么？！就是尤娜和迪达两个人都摔死了……'"

……

三言两语评"电电"

游戏的推荐度应该有个上限，这样读者看起来就比较明了了；推荐度的高低也应该更谨慎点评估，难道推荐度 80% 儿的游戏真的就和 130% 的游戏差了那么多吗？我看未必。还有，用"%"表示推荐度讲不过去。

广东　黎冬雁

我想给"一点通"提个建议，就是在每期发行"一点通"前，能在"电电"上作个预告，最好能把"一点通"面市的时间写明，或者可以大致估计一下何时能面市，这样可以避免我们三天两头往书店跑，大夏天的，可是很累人的呀！

宁波　王震杰

2001 年 9 月的"电电"的封面是有史以来最 OK 的封面了！以后能像现在这样继续保持下去吧？

福州　姜树超

感谢 CLOUD 在这么短的时间内把《FFX》的攻略写出来。不过，我现在没有 PS2，但不代表将来没有。我相信以后有那么一天，我会把这期的"电电"翻出来参照上面的攻略玩《FFX》的！

哈尔滨　杜智宁

9 月调查表统计

●您购买本刊的最主要目的是什么？（多选）

A. 有感兴趣的近期游戏攻略　50%

B. 关注新游戏的动态　64.5%

C. 业界新闻是最吸引人的部分　28.5%

D. 通过杂志体会其他玩家的感受　28%

E. 只对特殊主机（手掌机、街机）感兴趣　8%

(PS：竟然有读者自己添了一个 F 选项：消遣???)

●您对目前的业界新闻、新游戏介绍、超攻略道场是不是满意？

	业界新闻	新游戏介绍	超攻略道场
表示"非常满意"	12%	12%	13%
表示"比较满意"	59.5%	60%	55.5%
表示"感觉一般"	16.5%	15%	17.5%
表示"不太满意"	11%	13%	14%

简短评语：

最好减少一些不知名软件的新闻。（湖南　陈欧）

强烈要求增加有关 GBA 的新闻。（南京　马建云）

新闻最好有分类，要不看着乱。（黑龙江　杨伟充）

介绍新游戏时，顺便介绍一下它的价格吧！（重庆　杨超）

新游戏介绍不符合大陆玩家的实际情况（指 PS2）。（广西　王维志）

有的攻略欠缺地图。（广州　张桂华）

最好小说攻略和实用性较强的流程攻略双管齐下。（南京　史杰）

幸运读者：北京周萌，广州梁德泽，广东中山陈健雄，山东德州周毅韬，南京史杰，广东黎阳，吉林陈凯，贵州张申，天津吴海涛，西安徐小龙

QUESTIONS & ANSWERS 问询处

请问 PS 的《恶魔城之夜想曲》怎么用西蒙?

上山维道

——完成一次游戏之后,在输入名字画面中输入"RICHTER"。

太 10 中取第 6 只召唤兽阿尼玛必须取得 6 个寺院中破之球的宝箱,我已经拿到 5 个了,请问第 6 个寺院中破之球的宝箱怎么拿?

——因为不知道你已经拿到了哪五个,所以,只能在这里把能够拿到的六个寺院都列出来:ビサイド寺院、キーリカ寺院、ジョゼ寺院、マカラーニア寺院、圣ベベル宫和エボン＝ドームで六个寺院中使用破のスフィア得到全部隐藏宝箱。注:圣ベベル宫只能进去一次,如果没能拿到,那么只好再去ザナルガンド遗迹去取了。

1.《泪指环物语》中是否只有一个"飞龙之笛"(第十章获得到的)?
2.《泪指环物语》中第十七章获得的两本圣书有何用处?

重庆 倪志

——一共有两个,另一个是在 MAP30 中的阿尔卡那沙漠里,如果尤尼和巴托在队中的话可以获得飞龙之笛,还有再移动之书。(其实,如果你有足够的时间和运气的话,在モースの塔一楼右下的宝箱内,可以有 3% 的机会得到飞龙之笛,不过这个概率实在是太小了。)这个问题上期有回答过……

——リーヴェの圣书可以让佩戴者运气、魔力、武器等级和 HP 四项成长率各上升 10%。サリアの圣书可以让佩戴者力量、技术、速度和防御 四项成长率各上升 10%。

1. DC 版的《0079 卫星落下之地》中,我开始游戏之后一直出现战前准备画面,不知如何才能进入游戏?
2. PS 版的《龙战士 4》中主角来到一个城市这城市中所有孤儿院,后来与孤儿院的小孩玩捉迷藏,所有的的小孩都找到了,可还剩一个小孩没找到,不管我如何找或与全城的人对话都没用。请指点。

杨稳

——D 版的问题吧?!

——你没具体地说是哪个孩子没找到,最好还是在建筑物阴影部分和城周围的通道处仔细看看。

你好!小弟很喜欢玩北欧女神,但 PS 坏了以后我还没通关。想用电脑模拟,但 VGS 和 BLEEM 都不行!!请你教我怎样模拟。谢谢!!

吴飞成

——其实是有办法可以相对完美地模拟出"北欧女神"的。给你一个网址,上面有具体的做法。http://emu.online.tj.cn/member/cotolo/life/vp/。

本人因为没 PS 的关系,近来买来一套《女神传说》,但找了很多网站也苦无收获。请编辑们帮帮忙,讲出补丁的所在,还有编辑们在那里可以找到这么多补丁?请务必回复我,列出网址!

——http://games.sina.com.cn/downgames/updatex/10101155.shtml;
http://games.sina.com.cn/downgames/updatex/10271223.shtml;
http://games.sina.com.cn/downgames/updatex/11301381.shtml。

前几天我买了 PS2,35000 型的,下面是几个问题:

1. 我买的:主机+原柄+GT3+电源线+8MB 记忆卡=¥3530,是否合理?

2. PS2 后面的保养封条究竟好是否可以说明机器未开过盖?PS2 第一次启动时出现时间设定画面,是否可以说明是新机(第一次启动)?

3. 用 PS2 看我买的全区 DVD(35 元)会不会对它有伤害?

4. GT3 的考牌真是很难,我大都只能得铜杯。听说得金杯会得隐藏车?请刊登考牌攻略。另外,有一些没有价格的车,怎样得到?

5. 用把 PS2 10000 型附带的驱动盘中 DVD 播放程式 COPY 到记忆卡上,这个程式是否适用于 35000 型?会不会有伤害?

6. PS2 除了 AV 和电源插口,还有一个很小的正方形听 DIGITAL OUT 插口,是干什么用的?

大连 李洋

——比较合理。

——是。也是。

——有。建议不要用 PS2 看 DVD。

——考牌只是 GT3 游戏的第一步,如果连牌照的考核都得不到金牌的话……至于隐藏车是更以后的事情,你还是先把牌照搞定吧。

——不适用。35000 型的 PS2 的已经直接内置在机器内了。

——光纤接口,可以用来接专用 5.1 音箱,或者连接带有光纤接口的功放。

1. 如何辨别 GBA 是日本原装生产的还是国内组装的?

2. 如何辨别 GBA 的卡是否为正版?什么样的是港版 D 版卡呢?

3. GBA 的画面光线太暗,听说在左上方贴标签处的地方有个小洞,只要用螺丝刀调整亮度。不知道这样做会不会对主机有损害?

南京 马建云

——最明显的区别就是从 GBA 后面的标签上看,如果是"MADE IN JAPAN"的话是日版的,"MADE IN CHINA"则是在香港发售的 GBA,而且港版的后面的标签上有一行"ACN XXXX"(XXXX 部分是数字号码),日版的就没有。另外,纠正一下,国内没有组装的 GBA。

——盗版卡的说明书是黑白的而且印刷质量次,装卡的盒是塑料的;正版卡的说明书是彩色的,盒子是纸的。

——不会,但要小心。(洞在标签的右上方,不是左上方。)

纠正一个小错误，不、应该是很大的错误：T&P2001/08/01 郭庄的性别……嘿嘿，我顺手就给打成了“男”！现在，郭庄 MM 来信抗议，我只好在这里向她认错了。

●T&P2001/10/01 赵麟(男 12 岁) 昵称：GBA 掌门人
地址：北京市八王坟西大望路南 5 楼 143(100025)
●T&P2001/10/02 余佳鑫(男 15 岁)
地址：广东省汕头市爱群 2 巷 8 号 401 房(515000)
电话：8629433 或 8449516
●T&P2001/10/03 李洋
地址：大连市甘井子区金南路干休所 70 号楼(116037)
●T&P2001/10/04 李伟君(男 19 岁)
地址：广东省广州市珠海区赤岗大塘聚德西四街 20 号 902(510300) 电话：(020)84171094
●T&P2001/10/05 方巍(男 18 岁)
地址：上海市普雄路 26 弄 17 号 803 室
●T&P2001/10/06 杨穗(男 16 岁)
地址：四川省自贡市贡井区天池路 3 组 154 号(643020)
●T&P2001/10/07 梁伟恩(男 17 岁)
地址：广东省佛山市江湾一路 40 号后座 B603 房(528000) 电话：2267706
●T&P2001/10/08 张建宇(男 19 岁)
地址：天津市汉沽区二连里一段 59 号
OICQ：38123363 E－mail：lionhert@eyou.com
●T&P2001/10/09 姜树超(男 18 岁)
地址：福建石狮市新湖工艺巷 16 号(362700)
电话：(0595)8701103 OICQ：64730576
●T&P2001/10/10 毛杰(男 19 岁)
地址：河北唐山路北区友谊北 8－6－203(063000)
OICQ：30329129 E－mail：jackymaojie@sina.com
●T&P2001/10/11 杜智宁(男 20 岁)
地址：哈尔滨工业大学第二校区 2901 信箱(150090)
电话：(0451)2364056 E－mail：conan0192@sina.com
●T&P2001/10/12 潘旭敏 昵称：老 K
地址：上海市蒙自路 56 号(200023)
●T&P2001/10/13 顾晨昊(男 19 岁)
地址：浙江嘉兴凌塘路印电宿厂舍 1－301 号
电话：(0573)2312715
OICQ：25238367 E－mail：mingzhixinxiu@sina.com
●T&P2001/10/14 赵盛超(男 19 岁) 昵称：DC
地址：浙江杭州云居山 4 号(310002)
OICQ：56364028 E－mail：chaoqe8188@sina.com
●T&P2001/10/15 张自成(男 23 岁)
地址：浙江绍兴严家潭 142 号(312000)
电话：(0575)5897329
OICQ：3190405 E－mail：zzc19800613@163.com
●T&P2001/10/16 李从(男 14 岁)
地址：北京市宣武区白广路 3 号楼 132 号(100053)
OICQ：22939840 E－mail：miller_0805@163.com
●T&P2001/10/17 黄海(男 20 岁)
地址：湖北省黄石市金花大酒店前厅部 或者 湖北省黄石市下陆区湖北拖拉机厂幸福二村 167－15#

●T&P2001/10/18 陈伟华(男 23 岁)
地址：上海市泗泾路 16 号 407 室
电话：(021)63237368
E－mail：jeff55555555@yahoo.com.cn
●T&P2001/10/19 薛兆森(男 16 岁)
地址：唐山市 255 医院 37－4－433(063000)
电话：(0315)2223710
OICQ：32253666 或者 7292042
●T&P2001/10/20 朱鹏飞(男 22 岁)
地址：浙江杭州浣纱路 210－5－213(310006)
电话：(0571)87078809
OICQ：8733465 E－mail：zpfzpf007@chinaren.com
●T&P2001/10/21 郑峰(男 19 岁)
地址：浙江省湖州市 73011 部队卫训一分队二排六班(313007) OICQ：3849279
●T&P2001/10/22 王驰(男 21 岁)
地址：重庆渝中区民生巷 18#15－2(400010)
电话：(023)63742672 E－mail：w526@163.com
●T&P2001/10/23 史杰(男 19 岁)
地址：南京市清河新寓二村五幢 26 号 501(210036)
电话：(025)6279130
OICQ：8272105 E－mail：1and1fishi@sina.com
●T&P2001/10/24 陆健雄(男 16 岁)
地址：广东省中山市火炬开发区张家边一村濠根头街 21 号(528437)
●T&P2001/10/25 张子能(男 19 岁)
地址：广东省珠海市南香里 70 号(519000)
电话：(0756)2281383 OICQ：5741146
●T&P2001/10/26 陈龙(男 19 岁)
地址：湖北宜昌桃花岭 6 号－3－307
电话：(0717)6236820
●T&P2001/10/27 吴斌(男 17 岁)
地址：安徽省台一中高三二班
OICQ：25881635 E－mail：1.44@163.com
●T&P2001/10/28 谭兴廉(男 17 岁)
地址：广西合浦县廉州镇沙窝街 4 巷 3 号
OICQ：48844773 E－mail：tanxinglian@china.com
●T&P2001/10/29 陈惠文(男 19 岁)
地址：广东博罗县桥东五路 61 号(516100)
电话：(0752)6621216 E－mail：chibi@263.net
●T&P2001/10/30 梁艺东(男 21 岁)
地址：广州海珠区细岗路 94 号 203 房(510260)
电话：(020)84230455
●T&P2001/10/31 秦磊(男 18 岁)
地址：江苏扬州解放北路 8 号 2 幢 305 室
OICQ：41456210 E－mail：tuote11@sina.com
●T&P2001/10/32 王希(男 18 岁)
地址：四川内江六中高二级 5 班(641000)
电话：(0238)2063230
●T&P2001/10/33 侯磊(男 20 岁)
地址：天津河北区建昌道铁工东里 21 号 101
电话：2618692
●T&P2001/10/34 杨伟元(男 17 岁)
地址：黑龙江省哈尔滨市第十四中学三．四班(150076)

●T&P2001/10/35 徐方权(男 22 岁)
地址：广东台山市台城镇龙舟路 62 号 601 房(529200)
电话：5662059
OICQ：59958565 E－mail：shoofang@21cn.com
●T&P2001/10/36 王栋(男 20 岁)
地址：浙江杭州新华路 147－2－604(310003)
电话：(0571)87222811
OICQ：32611811 E－mail：sdhomeo988@china.com
●T&P2001/10/37 石磊(男 18 岁)
地址：上海市普陀区梅岭北路 1101 弄 43 号 601 室(200333) 电话：(021)62642173
●T&P2001/10/38 尹子文(男 14 岁)
地址：江苏省淮安市(原淮阴室)清浦区友联巷 24 号 4 幢 302 室(223002)
●T&P2001/10/39 植爽(男 18 岁)
地址：广东省江门市港口路康乐里 37 号 401 室
电话：(0750)3186945
●T&P2001/10/40 冯嘉安(男 14 岁)
地址：广东德庆县德城镇沙帽塘一巷 20 号
电话：(0758)7771060
●T&P2001/10/41 周鹏(男 19 岁)
地址：济南军区青岛第一疗养院警卫队
●T&P2001/10/42 王锐(男 18 岁)
地址：山东省枣庄市第八中学高二 11 班(277000)
电话：(0632)4074068 OICQ：33226304
●T&P2001/10/43 高利伟(男 24 岁)
地址：大连市甘井子区红旗镇前程街 47 号(116021)
OICQ：9996946 E－mail：gaolf@263.net
●T&P2001/10/44 汤建斌(男 19 岁)
地址：上海市杨浦区三万路 358 弄 63 号 201 室(200439)
●T&P2001/10/45 杨乔俊(男 15 岁)
地址：广东台山市石岐河泊大街巷 2 号 203
●T&P2001/10/46 丁锐(男 14 岁)
地址：北京市石景山区东里 53 栋四单元 101 号(100043) 电话：(010)68830689
●T&P2001/10/47 陈维(男 22 岁)
地址：四川省雅安农业大学农学院 1#
电话：(0835)2860956
OICQ：3733906 E－mail：kyokovv@163.net
●T&P2001/10/48 王凯(男 19 岁)
地址：吉林省长春市第十一中学高三二班(130062)
●T&P2001/10/49 吴君李(女 19 岁)
地址：上海市杨浦区市光四村 11 号 201 室(2007438)
电话：(021)68450354
●T&P2001/10/50 陈浩(男 17 岁)
地址：上海市浦东新区龚路中学高三一班(201209)
电话：(021)58568861
●T&P2001/10/51 梅林
地址：江西鹰潭市高二 3 班(45463161)
电话：(0701)6236501 OICQ：45463161
●T&P2001/10/52 刘超(男 20 岁)
地址：天津市汉沽区红霞里 39 号楼 802

自由玩家社区

Free Gamer zone

任天堂出师表

N64 出师不利而一蹶不振，今业界三分，低迷疲蔽，此诚危急存亡之秋也。然人气之作依旧狂热，热心玩家大力予支持，盖追FC 时代之“帝位”，欲寄望于 NGC 也。诚宜广开门路，以雪旧仇，振奋玩家之心，不宜太过固执，引喻失义，以塞人气厂商合作也。

PS2，盛气凌人，X－BOX，实力强劲，二者皆狼虫虎豹之属，宜多花心思防范于未然，以显任天堂之游戏实力，不宜轻敌，使错失良机也。

人气游戏，《口袋妖怪》，《DQM》，《游戏王》等，此皆狂热，游戏性强，是保 GAMBOY 不败之主力。愚以为此些游戏，均须继续不断，趁热打铁，必能更进一步，有所广益。

史克威尔，《最终幻想》，超高人气，游戏风采迷人，玩家均称之曰好，亦举之为畅销游戏之代名词，愚以为合作之事，理应答应，必能大益于新主机，玩家亦受益非浅。

游戏性，好游戏，此 FC、SFC 所以兴隆也，轻敌心，误估计，此 N64 所以倾颓也，PS 风光时，每拿起 N64 游戏，未尝不叹息痛恨于卡带媒体，无大厂商鼎力相助。ENIX，KONAMI，CAPCOM，SQUARE，此皆玩家心仪厂商，愿多加合作，则 NGC 之风光，可静心等待也。

吾本浪子，潇洒一身走江湖，未想置身于 GAME 中也。只是巧合之时，忽见 FC，三夜浸身之《塞尔达》中，所给无限欢乐，由是感激，任天堂之名亦刻骨铭心。后值 N64 倾覆，仍未放弃信念，再次投身于 GAMBOY 之中，尔来已有二三年矣。

趁着 GAMBOY 狂热普及，故寄 GBA 以大事，此乃明举。次世代掌机，玩家期待。以显极强生命力，故 3 月发行，热卖不止。今GBA 之销售量，直线上涨，当趁此良机，铁定 9 月，不再延期，推出NGC，挫败群雄，笑傲江湖。此吾所以惜 N64 而盼 NGC 之心也。至于人气游戏，报答玩家，则《口袋妖怪》，《DQ》，《塞尔达》等之任也。

愿 NGC 将予玩家以忘我游戏之乐，不再使玩家失望，以报玩家之心。若乏必杀游戏，则加速 ENIX、CAPCOM、KONAMI 之合作，加速制作；玩家自会欢喜，亦会感激，第一时间，费“铁”购入NGC。吾不胜受恩感激。

今当攒钱，临表涕零，不知所言。

广东　洪启聪

7月的游戏生活

今夏尤热，单身一人置于空调室内玩游戏，内心倍感闷热和压抑，心情一再低落和烦躁；这种热度也一直燃到了游戏上，巴蒂的射门 N 次欠佳，罗纳尔多的 SHOOT BALL 不是击中门柱就是给对方门将以表现机会，再加上又频繁死机……“啪”地一声，我关上了电源，一切陷入了寂静。或许，在这一瞬间，一切都被七月的炎热所征服。

但，今年的七月也并非“一热到底”，在月末的几日，忽地下起了暴雨，冲刷走了所有的热气。我的心情也随着滴水的绿叶而清新起来，于是，火速搬出那热气尚未散尽的 PS，趁着这一份清凉劲儿玩了起来。呵！那“球场”上也下起了蒙蒙细雨，巴蒂的远射没有不进的可能，罗纳尔多的速度似乎也达到了 20。街上的一切也令人舒畅和喜悦，闷热的游戏厅也透着凉意，顿时被挤得满满的，前些日子睡懒觉的玩家们也开始了新的奋斗，KOF 玩起来也顺手了许多……我，面对飞快工作的 PS，当然十分快乐地投入了游戏中。

这就是我的七月，我的游戏生活。

四川　若．SOAR

杂　感

昨天是星期二，8 月 21 号的夜晚，体育频道照例放的节目是“五环夜话”。此时正是在中国足球冲击世界的阶段，本期的节目当然是足球。我想不只是我，所有喜爱足球和游戏的朋友都注意到了一点——在作为一个小插曲的现场解说中出现了一个足球游戏“FIFA”。

解说很精彩，结果也很精彩；但是，过程中我却有些疑惑，并不是很美妙的配合，为什么会是“FIFA”呢？难道那些专业的足球人士会没有发现其中的缺点？为什么？为什么它不是“WE”呢？

可能是因为这个插曲的重点在于解说，而不是游戏本身；或者是 CCTV 想给大家的是中国足球的美好未来（中国 4 比 0 大胜阿联酋），而“WE”的难度似乎很大呢（对于 CCTV 人员来说）；那么，是不是平时的足球权威根本不懂足球的精粹呢？我想，都不是，最大的原因在于他们不懂游戏，所以以电脑为媒介的“FIFA”自然就成了首选。

有点可悲，当我们在 WE 赛场上为了足球而疯狂时，那些球界的权威正关上了他们的电脑评论着 FIFA：“‘顶级’的足球游戏如此简单和乏味，丝毫不能表达足球的内涵！”从而，他们得出了一个结论——游戏是只适合儿童的东西。

把游戏作为教程，这是从昨天的电视上得到的灵感。其实，这种想法以前也有玩友提起过：“应该让国家队的所有球员都以 WE 作为训练内容之一。”经过昨天的节目，CCTV 是否想过把 WE 用到足球解说员的选拔上来呢？既而推广，使游戏也能推广开来。

吕青

今　日

又一次轻轻扯开改在 PS 上的薄纱，轻轻地摩挲着，感受那仅有却又好像已经失去的触觉。手上不断传来一点一丝的感情电流，触的我整个身体都是麻酥酥的……

一直都记得去年大年三十的午夜，怀揣着存了好久的 1270 元，站在了仍未休息的机房门口，犹豫着是否进去，进去换一台仰慕已久的 PSONE 来。

那时到手后的 PS 摸起来的也是同样酥麻。

一遍一遍地看着精心挑选的百来张 D 版盘，每一张上面都曾经有过我的心血，但不管怎样都比不开那该死的达尔文“进化论”……

再看不到一个能令我感动、让我魂萦梦牵的游戏；再看不到能让我和 PS 日夜奋斗的游戏；一想到这些。就想忘却了今日，回到那“无限光辉”的过去。品味，再品味……

可惜，正如遇上生活中的不如意想后退一样，这种想法总归也是幻想。

那就让他成为我的最终幻想吧，我不是还有那么多如此夺得经典陪伴么？

我还能回到那寄生的前夜，在生化危机中亲身体验寂静岭上的恐怖；危难过后，重现光明，如同格兰蒂亚世界一般地光彩；可以在玛丽的炼金室里体验炼金术士的快感，和女友一起找寻那最终的幻想，一个又一个的传说在自己的手中被创造。

亲亲抱抱手中的 PSONE，发现仍有如此之多的感动，我们又何须忘却这“今日”呢？没有 PS2、XBOX 的时代会过去，虽不是今日，但无须慨叹；因为，今日，我们仍拥有我们的良伴——PS。

把游戏进行到底！

郭佳



◀"DC,是我最爱的一部主机,她实在是太超值了。记得刚买回来的时候兴奋得不得了,天天找人挑VR3,结果弄得每天睡眠不足,上课打磕睡。一眨眼,我已经毕业工作了。前一阵子好不容易从兄弟们那里抢到这么多主机。哇,连PS2都有!嘿嘿~~~还不玩个痛快?爽!……最好都不要还……呵呵!"

▼"这些家当是我和几个好友合伙凑起来的,没整理过,比较乱……"

►"JOJO第五部摆在了显眼的位置;锋利的匕首跟《古墓丽影Ⅱ》中的有得一比;美中不足的是没有《SONIC 2》和《JOJO》的正版盘!"

▼"这是本人从小学开始打机至今的一些"武器装备"。可惜的是,一些元老(例如FC、MD)已经被卖掉了。现在因为本人在外地读书,所以很少打机,装备也没有多少增加……"

挑战极限

"挑战极限"节目是畅捷声讯和《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻动员》联合推出的娱乐声讯热线，我们的宗旨是实现杂志的互动，提高玩友的参与性，宣传电玩三栖文化。在这里大家不仅可以加挑战，还可以收听经典的动漫金曲并且能点送给好友，更有机会获得（由《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》提供的）奖品，而且在3键的名作大家谈中我们还打算邀请众小编们来做客，届时可以和他们好好聊聊！不用多说想必您已经心里有底了，还等什么，心动不如行动，快来参加挑战吧。

本期特别推荐4键"永远的变形金刚"，这里收录了历代变形金刚的主题曲，欢迎收听。

按1键：动漫达人。如果您是一个动画、漫画全面精通的人，不妨选择此键试试您的水平，肯定会有不少的收获。

按2键：电玩达人。这个挑战对那些资历较深的老玩家是个不错的选择，您如果觉得自己的水平过硬的话，不妨进去试练试练。

按3键：名作大家谈。您在游戏中有什么技巧、经验或者有自己的观点、想法，可以在这里与其他玩友交流，痛痛快快地说一说，寻找和您情趣相投的朋友，与您共同分享闯关的喜悦。

按4键：经典金曲放送。看着杂志那些经典的动漫介绍，您是不是非常想听这些动漫金曲，那么选择此键不会让您失望。

按5键：电玩文化介绍。如果您想知道电玩发展的历史，各大厂商的介绍以及一些经典作品的推荐，不妨来这里听听。

按6键：中奖说明及查询。经过一番的不懈努力，来看看您的战绩如何，与您想像的水平有没有差别，一查便之。

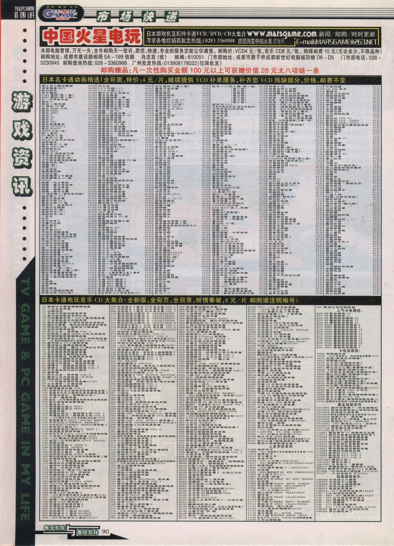
按7键：玩家留言。您对本节目有什么意见或建议，可以在这里一吐为快，我们会根据您的见解来充实我们的节目。

请拨打：2920100

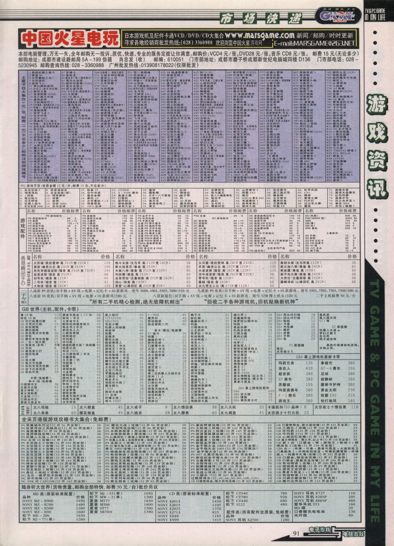


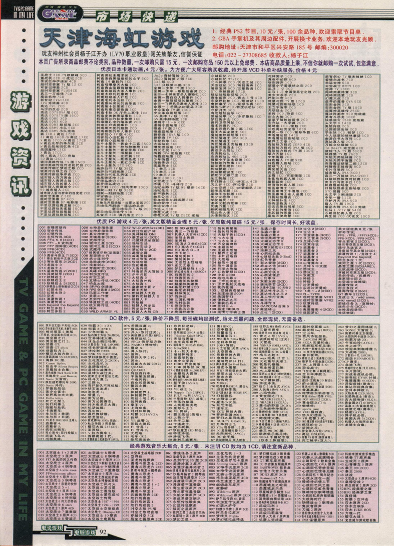
游戏资讯

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE



中国火星电玩
日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合 www.marsgame.com 新闻/邮购/时时更新
寻求各地经销商批发热线:(028) 3360988 欢迎浏览中国火星游戏网
E-mail:MARSGAME@263.NET
本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张,音乐 CD8 元/张。购碟邮费 15 元(无论多少,不限品种)
邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱 肖忠发(收) 邮编:610051 门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D6－D5 门市部电话:028－5230945 邮购查询热线:028－3360988 广州批发热线:013908178022(仅限批发)
邮购赠品:凡一次性购买金额 100 元以上可获赠价值 28 元太八项链一条
日本名卡通动画精选(全彩面,特价:4 元/片,继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分,价格,邮费不变
日本卡通电玩音乐 CD 大集合(全新版,全彩页,全目录,倾情奉献,8 元/片 邮购请注明编号)
人气卡电精选:


市场快递
TV&PC GAME IN MY LIFE
游戏资讯
中国火星电玩
日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合 www.marsgame.com 新闻/邮购/时时更新
寻求各地经销商批发热线:(028) 3360988 欢迎浏览中国火星游戏网 E-mail:MARSGAME@263.NET
本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意,邮购价:VCD4元/张,DVD28元/张,音乐CD8元/张。邮费15元(无论多少)
邮购地址:成都市建设路邮局5A－199信箱 肖忠发(收) 邮编:610051 门市部地址:成都市磨子桥北都新世纪电脑城四楼D136 门市部电话:028－5230945 邮购查询热线:028－3360988 广州批发热线:013908178022(仅限批发)
游戏配件
香港精品手办
二手专区
八成新PS套机(双手柄+AV线+电源+记忆卡+10款游戏,型号3000,1001,5503,7000)320元
九成新PS套机(双手柄+AV线+电源+记忆卡+10款游戏,型号5501,7502,7501,7500)580元
八成新SS套机(双手柄+AV线+电源+10款游戏)380元
八成新N64套机(双手柄+AV线+电源+记忆卡+10款游戏,型号32M博士机头)320元
二手主机回收加50元/台
"所有二手机精心检测,绝无故障机邮出"
"回收二手各种游戏机,旧机贴换新机种"
GB世界(主机,配件,卡带)
GBA掌上游戏机最新卡带
全家页港版游戏攻略书大集合(免邮费)
随身听大世界(货物责备,邮购全部特快,邮费50元/台)批价另议
91
电子游戏
电脑游戏



TV&PC GAME IN MY LIFE
市场快递
天津海虹游戏
玩友神州社会员杨子江开办（LV70职业救皇）闯关族挚友，信誉保证
1. 经典PS2节目，10元/张，100余品种，欢迎索取节目单。
2. GBA手掌机及其周边配件，开展换卡业务，欢迎本地玩友光顾。
邮购地址：天津市和平区兴安路185号 邮编：300020
电话：022－27308685 收款人：杨子江
本页广告所录商品邮费不论类别，品种数量，一次邮购只需15元。一次邮购商品150元以上免邮费。本店商品质量上乘，不信你就邮购一次试试，包您满意。
优质日本卡通动画，4元/张，为方便广大顾客购买收藏，特开展VCD补单补缺服务，价格4元
圣战士3CD/飞跃巅峰3CD
重战机2CD/X战记2CD
传说巨神伊迪安4CD
超时空要塞TV版12CD
可誉记得爱2CD
超时空要塞PLUS4CD
真三一万能侠7CD
魔装机神7CD
新世纪EVA13CD
EVA完结篇4CD
高达F91 2CD
马沙的反击2CD
高达0079OVA版6CD
高达0079TV版16CD
高达0080 3CD
高达0083 6CD
高达0083剧场版2CD
高达08MS小队6CD
高达08MS小队完结
篇1CD Z高达17CD
ZZ高达16CD/G高达17CD
V高达17CD/W高达17CD
W高达无尽的华尔兹2CD
W高达战场回忆录4CD
战国魔神13CD
X高达17CD
倒A高达25CD完结
SD高达(2CD)
银河英雄传说TV版55CD
银河英雄传说污名的代价2CD
银英传朝之梦夜之歌2CD
银英传白银之谷2CD
银英传新战争序曲2CD
游戏资讯
TV GAME & PC GAME IN MY LIFE
优质PS游戏4元/张，英文版精品金碟8元/张，仿原版纯黑碟15元/张，保存时间长，好读盘。
DC软件，5元/张，降价不降质，每张碟均经测试，绝无质量问题，全部现货，无需备选。
经典游戏音乐大集合，8元/张，未注明CD数均为1CD，请注意新品种。
电子游戏与电脑游戏 92



市场快递
GAME China
TV&PC GAME IN MY LIFE
重庆仙童电玩
HTTP://WWW.XTGAME.NET
详细目录请浏览本店网页或来信免费索取
邮购商品需 10－15 天左右，逾期未收到请来电查询。本店所有商品邮费全免。本店绝不出售翻版机或更换光驱的主机。本店精修各种光碟机，废旧光头修复。邮购地址：重庆市渝中区新华路 273 号 邮编：400010 电话：023－63727308 传真：023－63727308 收信（款）人：仙童电玩
PS 碟：4 元/张，5 张起邮，免邮费
PS Ⅱ碟、DC 碟 5 元/张
八成新 PS 套机型号：5501 价格：450 元
八成新 PS 套机型号：7501、9002 价格：550 元
九成新 PSONE 套机 600 元
九成新 DC 机套机 600 元
送双手柄、AV 线、电源
保修三个月，免邮费
RPG 类
最终幻想 4.5.6(3CD)
最终幻想 7(3CD)
最终幻想 8(4CD)
最终幻想 9(4CD)
时空之轮
时空之旅(2CD)
寄生前夜(中文版,2CD)
寄生前夜 2(2CD)
异度装甲(2CD)
武藏传
横滨赛车
浪漫沙加 2
圣剑传说
秘宝传说
放浪冒险谭
勇者斗恶龙 7(2CD)
星之海洋(2CD)
北欧女神(2CD)
龙战士 3 龙战士 4
幻想水浒传 2
幻想水浒外传
龙骑士传说(4CD)
妖精战士 2
妖精战士 3(2CD)
宿命传说
幻想传说
永恒传说(3CD)
屠龙战记(2CD)
阿兰多拉 2
亚沙拉传说
牧场物语 2
牧场物语 3
武士道烈传
拳王京
梦幻骑士(2CD)
暗黑破坏神
仙界大战
浪客剑心
神来 /海钓
数码暴龙 2
我的暑假
修道院之迷(4CD)
射雕英雄传(全中文)
火魅子传(3CD)
格兰蒂亚 2(2CD)
水浒传 108 星
零复活
幻想水浒外传 2
幻想水浒传
少林寺
浪漫沙加
真女神转生
数码暴龙
罗浮宫
银河列车 999
松本零木 999
数码暴龙之最后胜利
AVG 类
生化危机(2CD)
生化危机 2(2CD)
生化危机 3
生化危机枪版
恐龙危机
恐龙危机 2
古墓丽影 2
古墓丽影 3
古墓丽影 4
古墓丽影 5
钟楼惊魂 2
钟楼惊魂 3
恐怖反应 2 代(4CD)
沉寂之丘
吸血迷城(2CD)
阿空加瓜(2CD)
黑色十字架(2CD)
影牢 /苍魔灯
心跳回忆－暑假之舞(2CD)
心跳回忆 2(5CD)
胸骚预感
同级生 2
午夜回声
雇佣兵
逮捕令(2CD)
野兽兵团
鬼屋魔影
魔法精灵
东方快车杀人事件(4CD)
罗浮宫
古堡屠龙
召唤之夜
SLG 类
机器人大战 S
机器人大战 F
机器人大战外传
机器人大战 F(完结篇)
机器人大战 α
机器人大战 α 外传
真魔装机神
真机器人战线
基轮之野望(2CD)
攻略指令书
圣战士
高达 GF(3CD)
宇宙战舰(3CD)
梦幻模拟战 1+2
梦幻模拟战 4+5(2CD)
重装机兵 2
旺达尔之心
旺达尔之心 2
大战略
战略师团
战斗国家
前线任务 3
鬼魂力量 3
鬼魂力量外传
红色警戒(2CD)
便利店
铁路大亨
皇家骑士团 2
卡片召唤师
神界之战
牧场大富翁
桃太郎电铁 5
足球教练
足球经理 2001
RPG 工具 4(2CD)
文明 2
封神演义
西游记
秦始皇帝(全中文)
三国志 4(全中文)
三国志 5(全中文)
三国志 6
三国志 7
孔明传
大航海 4
大航海外传
天空之镇魂歌
人鱼之烙印
怪物农场 2
怪物农场 3
魔兽争霸
青之 6 号(2CD)
天空之餐厅
高机动幻想
前线任务 2
大航海时代 2
三国志 3
高达 G 世纪 IF
炼金术士
魔兽争霸
纹章传说
战国梦幻
超时战警
太空战队
超时战精
太空战队
百变孙悟空
美少女
STG.ACT 类
时空枪手 2
绝命狙击手
合金弹头
合金弹头 X
古惑狼 1,2,3
古惑狼狂欢节
洛克人 X3
洛克人 X4
洛克人 X5
洛克人 8
合金装备(2CD)
恶魔城
天诛忍凯旋
天诛忍百选
天诛 2 /东巴 2
泰山 /小泰山
成龙
吃豆先生
吃豆小姐
北斗神拳
名将
吞食天地 2
四人对战
美国拳王
生化兵人
魔域战斧
救火英雄
飞龙 1+2(2CD)
战神
格斗力量
格斗力量 2
热血亲子
龙争虎斗 2
女剑士
骷髅头大战 2
星战前传
星球大战
魔法草蜢
油轮格斗
攻壳机动队
狮子王
恐龙兄弟
百事超人
蛮荒争霸
齐天大圣
风云悟空忍传
叮当
拉尔夫冒险
热血心灵(2CD)
杀戮夜魔 2
危机四伏
蜘蛛侠
沉默的爆破手
虎胆龙威 2
特别任务
未来警察
铁血士兵 3
魂斗罗
魂斗罗 2
星河战队
世家三合一
火枪英雄
狙击手
狙击手 2(2CD)
特种部队
职业特工队
午夜列车(2CD)
玩具兵勇者中尉
玩具兵世界大战
美国大兵
美国大兵 2
虎胆龙威 2
烈火战车
007－明日帝国
007－黑日危机
蓝精灵
紫炎龙
海底大战
超时空要塞 VFX
皇牌空战 2
皇牌空战 3(2CD)
时空枪手
最高力量
轰天炮 1+2
雷岛 5
沙罗曼蛇
四国战机
苍穹红莲队
攻击苏联
变型战机
怒首领蜂
太阳表决
雷电 DX
雷电风暴
雷电危机
1945 Ⅱ
前线装甲
前线装甲战场版
坦克大战
沙漠之狐
钢铁风云
大盗伍佑卫门
小鲛人 2
反斗奇兵
太郎冒险
恶魔城历代记
古惑狼俱乐部
勇者战士
特种部队 2
海贼团
古惑狼俱乐部
埃及王子
特种部队
FTG 类
刀魂
铁拳
铁拳 2
铁拳 3
拳皇 95
拳皇 96
拳皇 97
拳皇 98
拳皇 99
月华剑士
侍魂－斩红郎
侍魂－天草降临
饿狼传说
3D 饿狼
少年街霸 3
街霸 EX2
口袋战士
漫画英雄 VS 卡普空
私立学院(2CD)
私立学园 2
乔乔冒险
龙珠 Z
3D 龙珠
龙珠 3 合 1
三国无双
生与死
GG 格斗
豪血寺一族 2
高达对战
新变形金钢
侏罗纪公园 4
X－man
格斗野郎
猫和老鼠
蝙蝠侠
女皇密令
自由搏击
拳击
SPG、RAC、其它类
98 明星足球
实况足球 3
实况足球 4
实况足球 2000(中文)
FIFA99
FIFA2000
FIFA2001
J 联盟 99
J 联盟 2000
超级自由人 2
欧洲联盟足球
NBA2001
极品飞车 3
极品飞车 4
极品飞车 5
GT 赛车
GT 赛车 2(2CD)
山脊赛车 3
R4
F1 赛车
O 版赛车 3
V 拉力 2
车神
车神 2
陆行鸟赛车
古惑狼赛车
洛克人赛车
迪斯尼赛车
魔鬼电单车
本田电单车
暴力摩托车
暴力摩托 3
爆走卡车 2
DDR
DDR2
DDR4
跳舞台加强版
司诺克大赛
花式撞球 2
夏季奥运会
皮划艇
极限运动
保力扣杀 3
魔法彩珠
99 泡泡龙
麻雀方块
天仙娘娘
同级生麻将
上海麻雀
赌场大亨
徐徐大作战 3
铃木爆发
炸弹人
电车 GO2
吉它
南梦宫合集注
头文字 D
越野电单车
金融道
彩色拼图
拉力赛
保时捷
J 联盟 2001
高尔夫
回转
首都高外传
实况甲 A 俱乐部(中文)
国际网球
高尔夫
足球联赛
疯狂赛车
超野摩托
新拉力赛车
首都高外传
不思议变形
牌牌
THE 回转
小女巫
十字路口
花扎
本月新游戏
迷你赛车(RAC 类)
雷曼 1 代(ACT 类)
逢魔时(AVG 类)
空中跳伞(SPT 类)
妖怪花子(其它类)
森林大冒险(其它类)
注 意
❶本店会在收到您汇款的当天发出您所需要的商品。
❷本店会对发出的商品进行检查。
❸如您收到的商品有质量问题，本店会为您调换。
❹您对我们有任何不满意的地方，请拨打投诉热线：
023－63741116
游戏资讯
TV GAME & PC GAME IN MY LIFE
For PC/USB/PS
酷豹电玩精品系列
最新的追求
最酷的感觉
霹雳2号 振动手柄
霹雳3号 双振动手柄
双子星多功能手柄
飞将军飞行摇杆
霹雳1号 双振动手柄
车神振动方向盘
GBA电池包
GBA手柄面盖
GBA腰扣
GBA多功能面盖
小精灵 PS→USB 振动转换器
格斗王振动摇杆
PANTHER LORD
诚征全国各地代理商
广州酷豹电玩精品批发部
地址：广州市西堤二马路南太批发市场A002
联系人：柴小姐
电话：020-81867209
广州酷豹电脑精品批发部
地址：广州市天河区新概念电脑城2楼085
联系人：冯先生
手机：13822212148
电话：020-87576094
上海市酷豹电玩精品批发部
上海市西康路1505号1楼25档
联系人：刘道琴
电话：021-62664793
手机：13003123469
注：所有名称、图案及商标的注册版权仍为所属原公司拥有
93
电子游戏与电脑游戏


市场快递
欢迎访问 microgame.com.cn
小陆游戏专营店
批发 零售 邮购 专修
诚招各地分销商
主机简介 PS Ⅱ35000 型/30000 型 售 3400 元 专用大电源 60 元/支
PS Ⅱ 原装振柄 280 元/支； PS Ⅱ 原装记忆卡 260 元/块； PS Ⅱ DVD 蕊片 150 元；
原装 DC 日版 3000 型机。铁风扇、老机蕊更耐用，(主机+原柄+AV 线+专用大电源+上网猫)950 元/台。亚版机 3010 型/欧版机 3030 型售 800 元/台； 精巧超薄的 PS ONE 主机：100/102/103 型(主机+专用电源+AV 线+原装白色振柄)800 元/套；PS ONE 5 寸纯屏全制显示器售 750 元，5 寸单制售 680 元； 掌机精品：GBA/GBC/GB 薄机/GB 厚机 (国产)售 680/430/300/230 元
特别推荐 ※新款超平日本原装 NEC15 寸彩监，带 AV、S、RGB 端子，可接电脑支持 VGA(800×600)售价：650 元/台，可看电视 780 元/台专用 RGB 线，45 元/条。VGA 连接线每条 30 元/条(邮购请告知最近的火车站及联络电话，木箱包装运费 80 元/台)。
※原装 21 寸索尼特丽珑管 VGA 显示器，最高分辩率 1600×1200，刷新频率 100HZ 以上，电调，无发黄老化现象，售 2200 元。可配电视盒(全制电视、S 端子、AV 端子)模拟式 480 元/个、数字式 650 元/个；木箱包装费 120 元，请告之到达车站及电话。
独家特惠
SNK 彩色手掌机+2 盘原版卡售价 400 元 仅余 20 台特惠机，欲购从速(格斗王 R2、网球、棒球、连线球任选两盘)
SNK 卡带目录：
12 合 1 400 棒球 150
9 合 1 400 格斗王 R2 240
网球 120 侍魂 280
越南战役 2 320 泡泡龙 150
美少女格斗家 260 魔法射球 80
美少女成长日记(黑白) 50
DC 软件 300 余种，5 元/张，PS 软件 2000 种，黑碟 15 元/张，SS 软件千余种，4 元/张，十片起邮，邮费 15 元。批价电询 诚招各地分销商
银河之翼(飞机射击) 世嘉拉力(赛车) 快打刑事(双打过关) 大战略(SLG) 创造明星(育成) 最终任务(双打过关) 人类最终决战完全版 VR 特警 3(射击)
首都高 1.2(直读)(赛车) 星球大战(过关) VR 战士 3(格斗) 森巴舞(音乐) 美少女大富翁 航空母舰(冒险) 生体兵器(过关) 死神射击(射击)
太空频道 5(音乐) 雷曼 2(过关) 死亡密令(枪射击) 死亡之屋 2(直读)(枪版射击) 雷神之锤(射击) 汤川专务/500 合 1 ES(3CD)(AVG) DC—VCD 模拟器
疯狂卡通赛车(赛车) 索尼克 1(过关) 三国六(SLG) 刑警 202(过关) 红色摩托(赛车) GT 赛艇(体育) 四人对战(过关) 国际象棋(其它)
各位商家、玩友如需索取更详细目录(SS、日剧、VCD、PS 碟、DC 碟、周边配件目录)
请访问本店网站 MICROGAME.COM.CN
邮购兼批零总部(汇款地址)：沈阳市铁西区南八中路 78 号(保工街八路口东 50 米) 营业时间：早 8:00—晚 18:00
收款人：陆红疆 邮编：110023 电话传真(邮购查询)：024-25850632
批发总部：五爱市场东区电器精品 745、746 档(金城宾馆斜对面) 营业时间：凌晨 4:30—下午 14:00
电话传真(邮购免打)：024-24141448 手机(批发专线)：(0)13609892121


市场快递
TV&PC GAME IN MY LIFE
欢迎访问
microgame.com.cn
小陆游戏专营店
批发 零售 邮购 专修
诚招各地分销商
游戏资讯
音乐 CD,精装彩盒装,8 元/盒,简装 6 元/片,5 片以上起邮,邮费 10 元
GGG－001 超时空要塞 7(实况演唱会)
GGG－012 新世纪/特别纪念版
GGG－013 新古灵精怪/钢琴演奏集
GGG－014 魔法骑士/歌唱精选集
GGG－022 97 年日本卡通主题歌/精选集 VOL. 1
GGG－030 97 年日本卡通主题歌/精选集 VOL. 2
GGG－031 97 年日本卡通主题歌/精选集 VOL. 3
GGG－037 97 女神事务所/单曲精选集
GGG－038 97 年日本卡通主题曲/精选集 VOL. 4
GGG－039 电影少女原声集
GGG－043 新世纪剧场版/真心为你
GGG－048 新世纪 EVA
GGG－052－053 新世纪/交响曲
GGG－055 超时空要塞 98/单曲精选集
GGG－066 98 年日本卡通/票选排行榜
GGG－077 幽游白书/歌唱大集合
GGG－078 宫崎俊作品/精华集 VOL. 1
GGG－079 宫崎俊作品/精华集 VOL. 2
GGG－081 新机动战记 OVA 主题歌集
GGG－084 魔法少女孩子砂沙美/歌唱大集合
GGG－085 宫崎俊作品/精华集 VOL. 3
GGG－089 98 年日本卡通/票选排行榜 VOL. 2
GGG－107－109 罗德岛战记 TV 版英雄骑士传
GGG－115 爆走兄弟/歌唱大集合
GGG－116 金田一少年之事件薄/歌唱大集合
GGG－128 头文字 D/歌唱精选集
GGG－141 机动战士(专曲尾曲总动员)
GGG－142 99 年单曲票选/排行榜 VOL. 1
GGG－143 名侦探柯南/单曲大集合
GGG－144 彼男彼女之事情/主题歌集 VOL. 1
GGG－192 机动战士 20 周年纪念 CD
GGG－201 99 年卡通单曲/票选排行榜 VOL. 3
GGG－225 高达 20 年纪念第三辑
GGG－265 浪客剑心主题歌
GGG－267 浪客剑心追忆篇
GM－002 藤崎诗织/钢琴精选
GM－003 纯爱手札/虹野沙希/超越彩虹
GM－057 藤野诗织/馆林见晴
GM－108－111 太空战士八
GM－132 藤崎诗织/风之翼
GM－144 超级机动战士魂/歌曲精选集
GM－146 火魅子传－恋解－/歌唱精选集
GM－163－164 科拿米 10 周年纪念鉴/主题歌集
GM－182－183 拳王 99/原声合辑
GM－201 太空战士 1－2/原声全集
GM－202 太空战士 3/悠久风之传说
GM－140－141 热爆劲舞 DDR
GM－266 太空八精选
GM－131 沙木原声集
A8G－001 樱花大战/歌谣全集
A8G－007－010 太空战士七
A8G－012 纯爱手札/藤崎诗织
A8G－022 电玩音乐/精选合辑
A8G－031 太空战士 7/重奏版
A8G－037 樱花大战 2/歌谣全集
A8G－038－039 寄生虫都市
A8G－041 超级机器人大战 F/完结篇
A8G－053 梦幻模拟战士/原声集
A8G－054 樱花大战/花嘎之帝国歌剧公演纪念
A8G－108 电玩音乐大集合/VOL. 3
A8G－133 纯爱手札 2/歌唱总动员
A8G－136 纯爱手札/安可精选曲
A8G－122 美少女主义 2
91KMA－049 H 好逑双物语(原声集)
91KMA－012 97 超时空要塞/歌曲精选
91KMA－094 机动战士/歌曲精选
91KMA－132 爆走兄弟主题歌/精选集
91KMA－133 神行太保(BOY)/原声集
91KMA－140 浪客剑心/最新歌曲精选
SM－036 古灵精怪/(橙路)歌曲精选
SM－070 芸能山城组/(阿幕拉)交响曲
SM－214 罗德岛战记/吟游诗人
SM－215 超时空要塞/精选集
SM－275－277 超时空要塞/合集
SM－329 超时空要塞 TV 版/精选集
SM－368 心跳回忆/原声集
SM－383 GS 美神/主题歌集
TCD－68－69 机动战士/精选集 1＋2
SB－026 高桥洋子 LI－LA/新世纪 EVA 礼赞
GSM－1001 恶灵古怪 2/原声集
S008 柯南－电影．电视剧场版/精选集
A8－1049 机动战士钢弹/单曲史上超级精选
A8－904 中华一番/原声集
A8－1053 TOHEANT/原声集
A8－1052 彼男彼女之事情，主题歌集 VOL. 2
SS－05 圣斗士星矢，真红少年传说(音乐集 5)
A8－1126 库洛魔法使(支技学校合唱部圣诞节演奏会)
A8－845 超时空要塞．15 周年特别双单曲组合
TV8－30 G. T. O 麻辣老师
TV8－67 冰之世界
S－001 灌篮高手．全部主题曲及音乐作品
SM－348 诱惑 OAV 主题歌集
542361/2 秀逗魔道士(精选集)
NK－003 2000 年最新歌曲精选
KICA497/8 音乐篇 TV 作品集(2CD)
TVC－77－78 新机动战记 W 精选集 1＋2
GGG－148 库洛魔法使/主题歌集 VOL. 1
A8－830 樱通信/原声带
GM－152 节奏叮超级混音集．超炫电玩
A8G－047 格斗大王．精选合辑
SG－145 4CD 太空战士九
A81237 库洛魔法使－单曲超特全集
GA－017 1/2 乱马精选合集 LOV. 1
GA－016 1/2 乱马精选合集 LOV. 2
GA－035 逮捕令原声精选合集
GA－049 新吸血姬美夕精选合辑
GA－084 X 战记原声合辑
GA－036 超时空要塞 7
GGG－062 下级生
A8－937 饿沙罗鬼
A8－1087 守护女神月天 LOV. 2
A8－959 魔术士原声集
SM－378 精灵使(天使禁猎区)
SM－002 天空之城(飞行石之谜)
GA－031 1/2 乱马精选合辑
A8－1107 倒 A 钢弹原声集 LOV. 2
A8－1106 倒 A 钢弹原声集 LOV. 1
GM－103－104 恶魔城 2 精选集
精典卡通 DVD 碟也面市了，更精美的画质，更高档次的享受，拥有 DVD 机的朋友不再有遗憾，28 元/盘，邮费 10 元
63 浪客剑心镇魂歌 1CD
64 我的爱神 1CD
65 被封印卡片 1CD
66 人狼 1CD
67 天空的艾斯嘉克尼 1CD
68 纯情房东俏房客 1CD
69 天使禁猎区 1CD
70 高达 0083 1CD
71 五星物语 1CD
72 EVA 1CD
73 孔雀王 1CD
74 天地无用 1CD
75 可有记起爱 1CD
76 新吸血鬼 1CD
77 X 战记 1CD
78 追捕令 1CD
79 龙珠 Z 1CD
80 安达充 1CD
81 FAKE 1CD
82 BLOOD 最后的吸血鬼 1CD
83 Z 高达 4CD
84 0080 1CD
DVD 版 PS II 软件目录(每盘 60 元，邮费 15 元)
DVD 蕊片 150 元/支，适用 10000 型 15000 型 PS II 机
001 A － 列车
002 疾风快马 5
003 GT3
004 节奏 DJ4
005 Q 赛车
006 劲舞娃娃
007 Z. O. E
008 决战 I
009 阎之记忆
010 决战 II
011 保镖
012 恐龙世纪
013 超级少女
014 冒险风暴
015 大盗伍卫门
016 魔鬼雄鹰
017 第一神拳
018 奇兵档案
019 风之少年 2
020 骑兵七勇士
021 钢弹救世主
022 首都高－零
023 怪兽牧场
024 天空奥德赛
025 鬼武者
026 我是监督
027 滑雪板天国
028 阳光英雄谭
029 毁灭危机
030 阎云
031 机动战士钢弹
032 圣女密码完全版
033 机战佣兵 2 另一个世代
034 太空战士 X
035 鬼泣
036 高尔夫球 3/037 魔剑 X
攻 略 书 (批发价) 全 彩
PS 攻略书
手指大全(2000) 28.00
机械人大战 α 外传(薄) 15.00
神来 17.00
实况足球 5 14.00
封神－仙界大战 17.00
勇者斗恶龙 7 14.00
机械人大战 α 外传(厚) 17.00
牧场 16.00
盗墓者 5 17.00
007 特攻队 2 19.00
游戏王 4 完全攻略 19.00
大航海 4 20.00
吸血迷城 24.00
基连野望 17.00
北欧女神 21.00
龙骑士 29.00
女神 2 罪 27.00
女神 2 罪 24.00
龙战士 4 17.00
球会特大号(带碟) 19.00
金手指书(薄) 13.00
2000 拳王带碟 17.00
攻略定鉴 29.00
恐龙危机 2 15.00
生化 3 16.00
修道院 18.00
盗墓者 4 17.00
PS 三国 7 23.00
放浪潭 19.00
寄生前夜 2 15.00
永恒传说 23.00
2001 金手指年鉴 22.00
射雕英雄传 19.00
太 8 25.00
太 9 14.00
生化 3 14.00
PS 金手指加强版 12.00
纹章传说 17.00
GIF 17.00
恶魔城 18.00
PS2001 金手指 19.00
鬼屋魔影 14.00
生化 2 18.00
GB 攻略书
炼金术士 17.00
口袋妖怪四合一 14.00
GB 五合一 25.00
GB 厚百科 24.00
薄水晶 12.00
萨尔达传说 15.00
萨而达大地 时空 14.00
牧场物语 2 12.00
牧场物语 3 12.00
游戏王 4 20.00
坏玛莉 3 17.00
燃烧战车 16.00
心跳回忆 27.00
厚水晶 32.00
薄金银 12.00
厚金银 32.00
金银水晶版 32.00
坏玛莉 II 17.00
燃烧战车 17.00
勇者斗恶龙怪兽篇 II 17.00
DC 大本攻略书
莎木 12.00
维罗尼卡 12.00
格兰帝亚 17.00
樱花大战 12.00
GBA 和 GB 卡 邮费 15 元
恶魔城 550
玛莉 350
GTA 380
快打先锋 400
叮当 410
爆热 380
出出火箭 390
游戏王 490
洛克人 400
桃太郎 390
足球 J 联盟 490
女神转生外传中文 50
口袋黄 35
宠物猎人红蓝绿 85
勇者斗恶龙 II 65
秘宝传说 60
水晶中文 45
口袋银 38
金银 2 合 1 中文 60
97 格斗王 25
口袋红(中文) 25
吞食 II 24
女神转生 8 合 1 40
游戏 II III 4 合 1 45
撒尔达中文 35
坏玛莉 II 39
勇者 II 65
坏玛莉 III 45
牧场物语 II(中文) 40
游戏王 III(中文) 40
萨尔达大地之章 35
游戏王 2 中文 75
洛克人 X 30
古墓(中文) 88
游戏王 III 4 合 1 45
牧场 II 4 合 1 48
柯楠 30
游戏王 4 日文版 85
海马版 85
城之内 85
游戏版 85
游戏王 4 中文 85
勇者斗恶龙(中文) 50
真人格斗 27
忍者龟 30
真女神红 38
真女神黑 38
心跳回忆 50
三国志中文 30
罗德岛战记 25
痛快挖掘 25
机甲宝太阳 35
顶极赛车 50
公主钟声 30
高达战士 45
奥运 2000 45
樱大战 80
拳王 2000 45
炸弹人 45
四大金刚 60
DDR 55
电车 GO II 25
拳王 2001 70
口袋钻石 70
饿狼传说 75
燃烧战车 60
神奇铁金刚 70
数码 II 代 70
封魔神灯 70
数码 III 代 70
牧场四(中文) 70
鬼屋怪谈 80
鬼武者 65
生化危机(中文) 70
萨尔达(中文) 70
大金刚 2001 65
柯南寺院杀人事件中文 85
12 合 1(包括以下) 200
(96M 卡、CJK－001、97 格斗王、勇者、萨尔达、梦幻之星、太空 4、第二次、侏罗记、吞食天地共 10 个全中文智力卡)
GBA 卡，特惠价，包装精美记忆好，邮费 15 元
001 黄金太阳 200
002 恶魔城 145
003 玛莉 130
004 街霸 190
005 快打旋风 180
006 钓鱼 110
007 侏罗记公园 110
008 翠儿开心 110
009GTA 赛车 180
010F－ZERO 130
011 钻地小子 130
012 洛克人 X 160
013 玛丽赛车 180
014 皇家骑士团 300
015 大冒险 170
016 炸弹人 170
017 机械蜜蜂 200
周边配件
DC 金手指卡＋碟 55
PS 手柄四分插 50
GB 笔型套装充电器(带火牛) 35
精选 PS ONE 包 30
太八烟盒＋火机 35
PS ONE 显示屏(5 寸全制) 850
PS ONE 显示屏充电池 220
PS 原装全新光头 350
太八液子＋项链 10
太空八腰表 45
SS4M 加速卡 65
SS 记忆卡 60
DC 原装可视记忆卡 150
DC 键盘 120/ PS 鼠标 35
DC VCD 驱动器(可直接看 VCD) 30
PS 5 针/7 针电源板 50
GB 金手指 90
太八钱包 28
太空八情侣表 95
DC VGA BOX 90
DC 全新原装光头 200
PS 9 系列电影卡 240
9 系列金手指卡 80
DC 全新光头＋光驱 380
赠
本店是一家有信誉的、开展邮购业务多年的专营店，凡在本店邮购价值 100 元以上的物品可赠送精美礼品一份。
主机价格按当日为准，请电话查询
邮购兼批零总部(汇款地址)：沈阳市铁西区南八中路 78 号(保工街八路口东 50 米)
营业时间：早 8:00—晚 18:00
收款人：陆红疆
邮编：110023
电话传真(邮购查询)：024－25850632
批发总部：五爱市场东区电器精品 745、746 档(金城宾馆斜对面)
营业时间：凌晨 4:30—下午 14:00
电话传真(邮购免打)：024－24141448
手机(批发专线)：(0)13609892121
TV GAME & PC GAME IN MY LIFE
95
电子游戏与电脑游戏

北京千里马游戏行 特色邮购

千里马特价精品书大卖场

开张有好礼：购任意攻略书，加 10 元手续费，即可再获：价值 30 元的《恐龙危机 2》收藏攻略书 + 恐龙危机 2 游戏/套，快快行动！攻略书一律免邮费，免挂号费。(3 元小攻略 5 本起售，全彩攻略均为 32 开)

信用为本

港版全彩大本营

18 元特价区	18 元特价区	18 元特价区	25 元精装区	25 元精装区	35 元豪华区
GB 萨尔达(时空+大地,96 页)	DC 格兰蒂亚 2(96 页)	PS 恐怖反应 1+2(96 页)	GBA 恶魔城(146 页)	PS 修道院之谜(159 页)	GB 口袋水晶豪华版(384 页)
GB 口袋妖怪水晶(128 页)	DC 樱大战 3(96 页)	PS 机器人大战 α 外传(96 页)	PS2 最终幻想 10(128 页)	PS 北欧战神传(168 页)	GB 口袋金银收藏版(296 页)
GB 口袋妖怪金银(85 页)	PS 鬼神降临零复活(88 页)	PS007 黑日危机(96 页)	PS2 鬼武者(127 页)	PS 金手指宝典(大 16 开 132 页黑白)	PS 永恒传说豪华版(358 页)
GB 口袋 4 合一(红黄蓝绿 127 页)	PS 高达 G 世纪完结篇(96 页)	PS 恶魔城年代纪(96 页)	PS2 恶魔城(96 页)	PS 恐龙危机 2 收藏(110 页)	PS 勇者斗恶龙 7 收藏版(224 页)
GB 合金装备(97 页)	PS 寄生前夜 2(111 页)	PS－GT 赛车 2(96 页)	PS2－GT 赛车 3(96 页)	PS 古墓丽影 4(112 页)	PS 三国志 7 收藏版(207 页)
GB 勇者怪兽篇(110 页)	PS 实况足球 5(96 页)	PS 生化危机(96 页)	GB 瓦里奥世界 3(127 页)	PS 四合一(放浪冒险、基连野望、寄生 2、修道院)	PS 燃烧战车豪华版(207 页)
GB 樱大战(60 页)	PS 生化危机 3(129 页)	PS、DC、GB2000 金手指年鉴(128 页)	GB 勇者斗恶龙 4(110 页)	PS 龙战士 4(送游戏 160 页)	PS 最终幻想 8 珍藏版(286 页)
GB 瓦里奥世界 2(128 页)	PS 最终幻想 9(113 页)	PS、DC、GB 鬼屋怪潭 4(98 页)	DC 维罗尼卡(130 页)	PS 高达 SD 英雄传(96 页)	PS 高达 GF 收藏版(251 页)
DC 莎木(64 页)	PS 射雕英雄传(128 页)	GB 牧场物语 3(96 页)	DC 金手指宝典(大 16 开 102 页黑白)	PS 生化危机 1+2((127 页)	PS 最终幻想 7 珍藏版(272 页)
	PS 基连野望(96 页)		PS 纹章传说(146 页)		PS 龙骑士传说豪华版(239 页)

3 元小攻略

最新金手指 2	北斗神拳	狂野历险	太阁立志 3	高达 GF	异度装甲	2000 年金手指	大航海 4
枪神 2	街霸 2	机器人 α	剑客异闻录	寂静岭＋刀魂	恐怖反应 2	沙丘 2000	圣剑传说
射雕英雄传	机器人 α 外传	红色警报	99 拳王	陆行鸟 2	神来	勇者 7	恐龙危机 2
彩虹战队 2	太空 9	时空之轮	阿兰多拉 2	幻想传说	浪漫沙加	机器人完结篇	古墓丽影 4
古墓丽影 5	三国志 7	格兰蒂亚 2	心跳回忆 2	女神异闻罚	太空 8	零复活	牧场物语 3
实况 5	燃烧战车	生化危机 3	寄生前夜 2	寄生前夜	三国志 3	纹章传说	太空 6
2000 年金手指	生化危机 2	生化危机	莎木	维罗尼卡	樱花 3	格兰蒂亚 2	

超级机器人大战 α 中文版

彩盒精装+全彩说明书！

另送精美纪念徽章一枚！

限量 5000 套

所向无敌的战略巨著

不可不玩的优秀作品

激荡人心的游戏历程

精彩价！ ¥48 元整

含邮费！

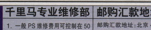
[原定7月初发售，现推至9月底正式发售]

GB玩友必备 千浩充电宝

(薄彩通用，超长使用 17 小时) + 保护神电源 (薄彩通用，杜绝烧机，单独购买 15 元/个) 特惠价 48 元/套(~~原价 78 元~~，免邮费)

GB机 新伴侣 一举解决玩家隐忧

一直让玩家头痛的 GB 机电池花费太多及频繁被劣质电源烧机的问题，近期已被解决。由北京中关村科达伟业生产的千浩充电宝，首次大胆采用高档进口镍氢电芯，一次充电可提供 GB 彩机长达 17 小时的工作时间，即便颇耗电的 GB 超薄机，也能坚持 10 小时以上，达到甚至超过日本同类产品，而且不存在越充越少，短时间内就失去效果的"记忆效应"。随充电宝附送的千浩电源保护神采用了特殊电路设计及优质原器件，杜绝烧机死机，大幅延长主机寿命。科达伟业提醒消费者注意，市场上其它广东产仿冒日货的廉价产品在使用中频繁烧机、短期报废的情况时有发生。近期为让玩友了解千浩充电宝，科达伟业与千里马联手以特价 48 元/套推广此产品。



千里马专业维修部

1. 一般 PS 维修费用可控制在 50 元以内。GB 机在 30 元以内。
2. PS 原装保真全新光头价格为 300 元。

邮购汇款地址

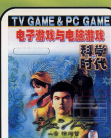
邮购汇款地址：北京 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款，不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇)

千里马古城店：地铁古城站西北口，日月商城内。

千里马沙窝店：海淀区太平路沙窝工商银行旁，丰台玩友坐 354、335 沙窝站下东行 100 米，308、605 路也到。



A 乔优远 重庆



B 唐建平 湖南



C 唐建平 湖南

自从编辑部[封面设计大奖赛]开始，我们从全国各地收到了难以胜数的投稿。每天翻阅形形色色的投稿成了编委们工作之余的最大乐趣。纵观读者们的投稿，有的相当出色，让人感叹神州之大能人之多；有的虽然笔法拙稚，但也能看出读者们对我们杂志的热爱之心。从本期起，编辑部在继续接受投稿的同时，将把投稿中的一些优秀的作品刊登在杂志上，希望读者们继续支持我们的活动，并且将你们对这些刊登作品的意见、见解反馈给我们，我们将通过读者们的反映来进行我们的评选。最后还是要说一句：多谢大家的支持！让我们来打造属于我们自己的杂志！

封面设计大奖赛 1

参赛作品精选



D 黄莺 温哥华

G 林娜 惠阳




F 林娜 惠阳




E 黄莺 温哥华



■统一刊号：ISSN1005－250X / CN46－1039/G3　■定价:8.00 元

欢迎邮购　邮购地址/北京市清河邮局 062 信箱(100085)邮购部收　咨询电话/010－64908493 转 11